

# DER KINGSOFT-KNÜLLER FÜR ALLE C-64 BESITZER: SENSATIONELL 19 MPD. NUT DER

Natürlich sind auch alle Spiele auf Kassette lieferbar!



#### ABYSS

violeticht des celtamente Jaher mach bestell beid, eine Breent je begegnet et: Richard lie "Hautenberhans" zu bren Zeichten, aber haten bie sich von den Seitenber "Tieshapten".



### DEMOLITION ONSTRUCTION SET

Dir C 68 Version alleses erfolgeschen hits bletet einige Desonderheiten: 36 Level, 8 Schullerigkeitigsson, 2 Spieler können gleinbaertig spieler, Boltol zum Erstellen eigener Level.



#### **FIRE GALAXY**

Des notes William As a sole vin Hunde Wening in a note Augreter mane nation and matter enwirten in the definact Herrarchiat gapallost wenter.



#### FORTRESS UNDERGROUND

harder som et been en bestelle bestelle



#### **GRANDMASTER**

Datings after the least own only right speaker fort in a 10 level, buyer obnahma. Zegvoroniag, Scharochund und der bekannt überragenden Spielstärke.



#### JUMP MACHINE

Cha and the dem comprometric exploits at Mindem comprometric to the Comprometric exploits and participation of the Comprometric exploits and the Comprometri



#### SPACE PILOT COMPENDIUM

Die beiden habe His SWE PROT und ziger jetzt einmen zu Superpreis Wer riese beiden Action einz ein nach nicht kennt, sollte unbedingt zu gesten.



#### STEIN DER WEISEN

Spannendes deutsches Grafts Julyamen in (Abentoverspiel) mit sehr gutem Parter. Wind is Innen gelingen, den "Stein



#### ZYRON

Auf einem fremder Flansten haben sinvasoren das Verteidige serviaint austert und eineigenes stalliam Brie-Aufsabe eine, das aus mehreren Schaien aufgebaute, intelligente System zu zerstoren.



### SPITZEN-SOFTWARE MADE IN GERMANY



Grüner Weg 29 - 0-5100 Aachen 2 0241/152051 - Fax 0241/152054 Will place a terrestrated the first british of develop Anisotronia Grant postlation is the develop Anisotrony (Alle Prefer and unserted the heaving fields), get field may \$1.5 year Monet anisotronic beams demonstrated to \$4.00 an beam within other Notice Money Grant & Markey of Section (



TOYS'S

RATIO



# Das neue Glück mit alten illkommen zur 3. Power Play! Seit der letzten Ausgabe sind acht vergangen, die uns eivergangen, die uns eipor gehönen Schwung

illkommen zur 3. Power Play! Seit der letzten Ausgabe sind acht
Wochen vergangen, die uns einen ganz schönen Schwung
neuer Computerspiele beschert haben. Ihr wart auch
nicht faul und habt fleißig geschrieben - vielen Dank für Eure Post! Wir bemühen uns, jeden Brief zu beantworten und
bitten um Geduld, wenn wir dafür mal etwas mehr Zeit brauchen.

Das Titel-Thema in diesem Monat sind Fußball-Simulationen für Computer und Videospiele. Das Ergebnis unseres Der Fitneß-Teppich von Bandai eröffnet neue Videospiel-Dimensionen, von denes sich Anatol gerade erholen muß... wie gut, duß ein Betreuer Erste Hilfe leisten kann. Martin joggt bis zum High Score weiter.





Unser Mann in Las Vegas: Boris machte die CES unsicher und stöberte dabei visie Trends und Neuhelten auf

Vergleichstests ist eine kleine Sensation: das mit Abstand älteste Programm hat fünf Jahre auf dem Buckel und deklassiert die zum Teil erst vor wenigen Wochen erschienenen Konkurrenten, Dieses Resultat paßt zu einem interessanten Trend: vor ein paar Monaten wurde mit -Arkanoid- das \*Breakout -- Spielprinzip wieder ausgebuddelt. Rennspiele sind derzeit wieder in, deren Spielprinzip trotz aufgemotzter Grafik auf solchen Uralt-Spielen wie »Night Driver» basiert. Mit anderen Worten: Die alten Idean sind doch die besten.

Als ich neulich mal wieder versuchte, in unseren Software-Schränken aufzuräumen, stieß ich auf viele alte Perlen, die man eigentlich immer noch gerne spielt. Da waren einige nostalgische Seufzer fällig und die Erkenntnis, daß sich die Softwarehäuser früher mehr Mühe beim Spielprinzip gegeben haben. Heute setzt man oft nur auf Effekthaschereien oder Lizenzgeschäfte mit großen Namen. Das gilt natürlich nicht für die gesamte Software-Szene: Spiele mit ebenso eintachen wie guten Spielideen wie »Tertris» gibt es zum Glück

Eine totle Idee hatte jedenfalls die japanische Firma Bandai, die eine irre Hardware-Erweiterung für das Nintendo-Videospiel herausbringt: den FitneB-Teppich! Einen Test der 
kessen Matte findet Ihr im VIdeospiel-Teil dieser Ausgabe. 
Während sich das restriche 
Redaktions-Team auf dem Teppich zu sportlichen Höchstleistungen quälte, düste Boris 
gen Las Vegas. Hier fand die 
Winter-CES statt, eine Messe, 
auf der zahlreiche SoftwareAnbieter brandneue Computerspiele vorstellten. Sega und 
Nintendo waren auch mit groBen Ständen vertreten.

In Haar bei München war indes auch einiges los: Haar-



Roger Swindelts von Epyx brachte uns -Impossible Mission II» vorbei

scharf vor Redaktionsschluß besuchte una Roger Swindella von Epyx. In seinem Köflerchen waren viele Spiele-Neuheiten, auf die wir bereits einen ersten Blick werfen durften: Mehr über -Impossible Mission II«, »Street Sports Soccer« und den -Winter Games«-Nachfolger -The Games: Winter Edition« im Aktuell-Teil, Bei den Videospielen haben wir einen echten Knüller für Sega-Fans zu bielen: einen Exklusiv-Test des mit Spannung erwarteten 512-KByle-Moduls -Afterburner-.

Um Euch noch umfassender über die Neuerscheinungen zu informieren, haben wir unseren Computerspiele-Teil um die Rubrik -Kurz-Tests- bereichert. Hier werden weniger wichtige Spiele kurz angesprochen, für die wir sonst keinen Platz in Power Play hätten. Klar, daß Umsetzungen dabel nicht zu kurz kommen.

Bis in vier Wochen wünsche ich Euch viel Spaß beim Lesen und natürlich auch beim Spielen – möget Ihr immer schneiler sein als die Allens...

Heinrich Lenhardt





# AUSGABE • 3 •

#### Aktivell

Las Vegas - Stadt der Spieler: Ein Bericht von der Winter-CES	
Kurzmeldungen und Neuheilen	18
Preview: Impossible Mission II	16
Spiele-Hitparaden	26
Neue Spiele-Sammlungen	23

#### Tumier der Fußballspiele

Bits, Bytes und Beckenbauer:	
Großer Fußball-Vergleichstest	24

#### Billig-Spiele

ATV-Simulator, Motos	84
Beat it, Grand Prix Simulator,	-
BMX Kidz	85
Abyss, Crystal Raider, Transmuter	86
Pro Ski Simulator, Mike, Space Ranger	88

#### Computerspiele-Tests

Tetris	32
Gauntiet II	33
Gryzor	34
Rastan	35
Psycho Soldier	36
Masters of the Universe	36



»Platoon» – das Spiel zum Film. Action, daß der Oschungei wackelt.

Platoon	38
Bravestarr	39
R.I.S.K.	41
Emetic Skimmer	41
Skylox II	42
Apollo 18	42
Thunder Boy	44
Terramax	44
Out Run	46
Super Hang-On	47
Bangkok Knights	-47
Winter Olympiad 88	48
Colossus Mah Jong	50



Farborgien beim Hyperraum-Trip; »Captain Blood« ist auf dem ST unterwegs

Die Arche des Captain Blood	68
Not a Penny more, not a Penny less	89
Deliektor	70
2400 A.D.	71
Sharlock	72

#### Neue Umsetzungen von Computerspielen

Backlash	72
Enduro Recer	74
Indoor Sports	74
Rampage	75
Sub Battle Simulator	75
Western Games	78
Wizbail	78

#### **Kurz-Tests**

Rygar, Flying Shark, Madballs, Powerplay, Impact, Phoenix	79
Ultima IV. Garlield	
Mosbius, Inside Outing, Tanglewood, IK +, 720 Grad	81

#### Videospiele-Tests

Kung Fu Kid	90
Alterburner	91
Fantasy Zone II	92
Great Golf	94
Teddy Boy	94
Great Basketball	98
Alien Syndrome	97



Aliens im Videospiele-Teil bei Segas =Alien Syndrome<



97
98
100
100
101
102
102
103
֡֡֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜֜

#### **Automatenspiele-Tests**

Exzisus	104
R-Type	105
Pac-Mania	106
Oscar	108

#### Power-Tips - Hilfen für schwere Spiele

Vermeer, Wizball, Gryzor	52
Enduro Racer, Teddy Boy, Space Harris	er,
Transbot, Fantasy Zone, Alex Kidd	53
Alternate Reality - The Dungeon	54
Stifflip & Co., Trantor, Bubble Bobble, Mermaid Madness	55
Antiriad	56
The Bard's Tale, Mega Apocalypse, Wizball, Delta, Impact, Solomon's Key	58
Galaga, Rygar, Crystel Castles	_
Leser-Fragen	59
The Bard's Tale leicht gemacht (3)	60

#### Story

Sensible Software-Spezialisten:	
Interview mit Jonathan Hare von	
Sensible Software	64
Alari Games: Von Anlang an (3)	110

#### Allgemeines

Einleitung	3
Comic	62
Leserbriele	66
Wettbewerb: Rastan-Automat zu gewinnen	82
Power Play-Classic: Archon	113
Vorschau	114
Impressum	114

# Die Power Play-Wertungen

In Power Play wimmelt es nur so von Spiele-Tests.

Die Geheimnisse unseres Bewertungssystems, der Skala von 1 bis 10 und der drolligen Redakteursgesichter, lüften wir auf dieser Seite.

n Power Play gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Tests von Computer-, Video- und Automalenspielen verwenden. Alle Programme werden von uns in drei Kriterien beurteilt: Grafik, Sound und der Gesamtwertund.

Unsere Skala reicht von 0 bis 10.0 ist die schlechteste und 10 die beste Wertung. Um feinere Abstufungen zu erreichen, bewerten wir in 0,5er-Schritten (zum Beispiel 8,5).

#### Von 0 auf 10

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die HardwareFähigkeiten. Bei Amiga-Programmen kann man zum Beispiel bessere Grafik erwarten
als beim Atari VCS-Videospiel.
Die Wertungen sind also relativ
zu den Fähigkeiten der Hardware. Der Zahn der Zeit spielt
ebenfalls eine Rolle, da im Lauf
der Jahre die einzelnen Computer Immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig,
wenn man später einmal neue
Wertungen mit äfteren verreleicht

gleicht.

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farbwahl,
Spriles, Animation, Scrolling
und Geschwindigkeit berücksichtigt. Beim Sound spielen
sowohl die Musik (technische
Ausführung, Komposition) als
auch die Effekte sine Rolle. Bei
der Musik beachten wir außer-

dem, ob sie mit dem Spiel im Speicher steht oder ob eine tolle Titelmelodie gespielt wird, aber das Spiel erst nachgeladen wird. Letztere Methode ist einfacher, weil der Musiker fast den gesamten Arbeitsspeicher für seine Spielereien zur Verfügung hitt.

Am wichtigsten ist jedoch unsere abschließende Gesamtwertung. Sie sagt schlicht und einfach aus, wieviel Spaß ein Spiel macht und wie hoch die Motivation ist. Grafik und Sound fließen ebenfalls in die Gesamtwertung ein, doch der Spielspaß ist für sie letztendlich entscheidend.

Die Wertungen werden mit einem Balken verdeutlicht, in dem je mehr Käsichen ausgefüllt sind, desto besser die Wertung ist. Bei den Computerspiel-Tests dienen Disketten als Füllbildchen, bei Videospielen sind es Joysticks und bei Automatenspielen Münzen. Diese Symbole haben keine tielere Bedeutung und dienen ausschüeßlich der optischen Unterscheidung.

#### Wertungs-Geburt

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Die Wertungen entstehen schön demokratisch in einer Konferenz, an der alle Redakteure teilnehmen. Im Lauf der Zeit werdet Ihr sicher herausfinden, welcher Spiele-Tester am ehesten Euren Geschmack hat.

Besonders gute oder namhafte Spiele testen wir ausführlicher. Auf mindestens einer Seite geben hier mehrere Tester ihre unabhängigen Meinungen zu einem Programm ab. Die Qualität der Spiele ist von Version zu Version oft sehr unterschiedlich. Wir geben immer in einem Kasten an, auf welchem Computer wir ein Programm testen. Alle anderen Computer, für die in nächster Zelt Umsetzungen erscheinen sollen, stehen in Klammern. Es kann auch vorkommen, daß wir ein Spiel für mehrere Systeme gleichzeitig bekommen. In diesem Fall erhält jede Version ihren eigenen Bewertungskasten. Вевопders interessante Umsetzungen werden im Rahmen der





Computerspiele-Rubrik noch einmal extra getestet. Hier werden für die neue Version eigene Wertungen vergeben.

Abachließend ein paar Worte über einen Tester, der nicht in jeder Power Play vertreten ist: In mehreren Zuschriften wurde nach dem Schicksal von Gregor «gn» Neumann gefragt. Nun, as geht ihm gut und wir haben ihn nicht verstoßen. Da er für Happy-Computer einige Aufgaben im «Nicht-Spiele-Bereich- wahrnimmt, kann er nicht an jeder Power Play mitarbeiten. Wir haben Gregor iedoch santt überredet, für die nächste Power Play wieder elnige Spiele zu testen.

# Laß' Dich in eine abenteuer-liche Spielewelt entführen:

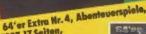
alles, was Du dazu brauchst, ist ein C64 oder ein C128, die Spieledisketten – und schon kann die Reise losgehen!

Neise lösgenen!
Nutze Deine Joystick-Künste, indem Du sicher einen
Weg aus dem Labyrinth findest: Bewahre Deinen kühlen
Kopf in aufregenden Aktionszenen und Kampfduellen!
Zeige Deine Fähigkeiten als Börsenmakler in lebensnahen
Wirtschaftssimulationen! Beweise Deine Fähigkeiten als
Präsident, Manager und Trainer eines Bundesligaclubs
und und und...

Die 64'er-Spielesummiung, Band 1, 1987, 115 Seiten, inklusive Diskette

DM 39,-\* hr- 35,90165 304,201)

\* Unverbindliche Preisemplehlung



1987, 17 Seiten, drei Disketten

Crimeter (beldwing bespield) for des C64/C128

DM 29,90 \* (sFr 24,90 % 5 299,-1)

Die 64'er-Spielesammlung, Band 2, 1987, 98 Seiten, inklusive Diskette

Hendware-Antiprofessingen für Bond 1 und Bond 2: Co4 uder C US um C UHO Buter Nester, People 1541, 1575 ader 1571 und krydisk. Beneil No. VICAS, 1589 1-38950-428-9

DM 39,-\* (sFr 35,90\*/65 304,20\*)



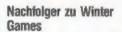
Markt & Technik, Produkte erhalten Sie bei Utrem Buchhändlar, in Computerfach geschahten eider in den Fachabisilungen der Warenhauser. Software - Schulung

# Las Vegas -Stadt der Spieler

Eine Woche lang gehörte Las Vegas nicht nur den Roulette- und Poker-Spielern. Statt Spiel-Chips und Slot-Maschinen standen bei der Winter-CES Mikro-Chips und Joysticks im Mittelpunkt. Für Spiele-Fans gab es auf dieser Messe viele starke Neuheiten zu bestaunen.

ekka der Spieler, Stadt der Neon-Lichter, Juwel in der Wüste: Las Vegas gehört zu den ungewöhnlichsten Städten der Welt. Und einmal im Jahr, Ende Januar, gesellen sich zu den Poker-Tischen und den einarmigen Banditen die Joystloks, Videospiele und Computer.

sich warten lassen. The Games: Winter Edition ist die Epyx-Version der olympischen Winter-Spiele in Calgary. Das neue Spiel soll nicht einfach nur ein -Winter Games III- werden. Noch mehr Detail-Treue soll für noch packendere Duelle mit bis zu acht Spielern sorgen. Sleben Disziplinen, darunter Eiskunsthaufen, Ski-Abfahrt, Rodeln, Eisschnellaufen und Slatom, werden im fertigen Programm enthalten sein. Als besonderen Gag will man jede Diszipfin so gestalten, wie man sie auch auf dem Bildschirm als Fernseh-Übertragung sehen würde. Beim Ski-Slatom wird man sogar zu Spielbeginn die Standorte für die Fernsehkameras bestimmen können.



An der Entwicklung von •The Games: Winter Edition« nehmen ehemalige Ahleten und Trainer der amerikanischen Olympia-Mannschaft teil, um die Realitätstreue der Disziplinen zu garantieren. Das Wintersport-Ereignis soll sich auf C64, MS-DOS-PCs und Apple II abspielen.

Ein Hauch von «Miami Vice» weht durch das Zimmer, wenn man L.A. Crackdown spielt, ein neues Grafik-Adventure von Epyx. Sie übernehmen die Rolle eines erfahrenen Polizisten, der gemeinsam mit einem »Rockie«, einem Polizei-Frischling, einen Drogen-Ring auffliegen tassen will. Sie aitzen in einem Überwachungswagen und geben Ihrem Partner über Funk Anwelsungen. Auf zwei Fernseh-Monitoren können Sie das Geschehen über versteckte Kameras beobachten.

Allerdings wird der Rockie Ihren Befehlen nicht immer gehorchen, Ihnen widersprechen und Fehier machen. Wenn Sie den Rockie falsch behandeln, wird er nicht aus diesen Fehiern lernen und kann den Fall höchstens als Leiche beenden. Das Adventure wird dank eines Menü-Systems komplett mit dem Joyatick gesteuert. »L.A. Crackdown» soll im März für C64, MS-OOS und Apple II veröffentlicht werden.

#### Endlich: Fußball

Bald erscheint das erste Fu8ball-Programm von Epyx: Bei Street Sports Soccer wird auf Hinterhöfen und Straßen gekickt. Es wird hier keineswegs auf die genaue Einhaltung sämtlicher Fußball-Regeln geachtet. In jeder Mannschaft spielen drei Spieler (ein Torwart, zwei Feldspieler), die man sich zu Beginn aus einer Gruppe von Kindern aussuchen darl. Jeder Teenager hat seine besonderen Eigenschaften und Nachteile. Natürlich kann auch gegen den Computer gespielt werden. Epyx-Mitarbeiter beschreiben Street Sports Soccer als schnelles Geschicklichkeits-Spiel Joystick-Action. sehr viel Street Sports Soccer soll es im April für C64, MS-DOS und Apple II geben.



Rennrodeln bel -The Games: Winter Ed.» (C 64)

Wir haben auf der CES nach den heißesten Spiele-Neuhsiten gesucht und sind dabei auf so manchen Knüller gestoßen.

Eines der in Deutschland populärsten Softwarehäuser ist sicherlich Epyx. Die neuen Titel, die Epyx auf der CES vorstellte, sollen an den Erfolg von Titten wie »Pitstop« und »California Games» anknüpfen.

Epyx hat vom amerikanischen olympischen Komlee die Rechte erhalten, die offiziellen Computerspiele zur Olympiade 1988 herzustellen. Gleichzeitig ist Epyx damit ein Sponsor für das amerikanische olympische Team geworden. Natürlich wird die Computer-Olympiade nicht lange auf



Eiskunstlauf bei -The Games: Winter Ed. - (C 64)



den USA spielt. »Wastelandwird vom Interplay-Team, das
«The Bard's Tale» schrieb, gestaltet. Zu guter Letzt wird es
das lange erwartete The
Bard's Tale III geben. Alle drei
Programme kommen vorerst
für Apple II und C84, Umsetzungen für andere Computer
sind in Arbeit. Eine neue Umsetzung eines älteren Rollenspiels wurde ebenfalls angekündigt: The Bard's Tale II soll
im Frühjahr für den Amiga erscheinen.

#### Viele Rollenspiele

Der vierte im Bunde ist Future Magic, ein Science-Fiction-Rollenspiel für MS-DOSPCs. Future Magic spielt auf einem Sonnensystem mit drei 
bewohnbaren Planeten, das 
von unbekannten Gegnern angegriffen wird. Der Spieler muß 
herausfinden, wer der Angreiter ist, was er will und wie man 
lin abwahrt. Future Magic erscheint für MS-DOS-Computer 
im Frühsommer, Umsetzungen sind noch nicht geplant. 
Als kleines Bonbon hat EA.

noch angekündigt, daß Ende des Jahres Starflight II, die Fortsetzung zum PC-Rollenspiel-Hit, erscheinen soll.

Mit Strike Fleet erscheint bei Electronic Arts eine neue Simulation von Lucasfilm, Das Spiel wird ähnlich aussehen wie "PHM Pegasus", der Spieler wird aber gleich eine ganze Flotte zu kontrollieren haben. Das Spiel ist in den USA bereits für Apple II und C64 erhältlich. Inzwischen hat auch ein Testmuster die Redaktion erreicht, so daß es einen Testin Power Play 4 geben wird.

#### Kleinkrieg per Telefon

Mit Dan Bunten's Sport of War stelgt Electronic Arts in den Markt der Modem-Spiele ein. Sport of War ist ein schneles Strategie-Action-Spiel, bei dem sich zwei Armeen gegenseitig vernichten wollen. Es wird fünf verschiedene Spielmodi geben sowie einen Editor für die Landkarten; auf denen die Kämpte ausgetragen werden. Wenn zwei Spieler gegeneinander antreten wollen. be-

For die Freunde der realistischen Mannschaftssoort-Simulationen hat Epyx ein neues Eisen im Feuer: The Sporting News Baseball ist eine Baseball-Simulation, die in Zusammenarbeit mit der amerikanischen Sportzeitschrift «The Sporting News« entstand. Ob weitere Simulationen zu anderen Sportarten unter dem Sporting-News-Logo erscheinen, steht noch nicht fest. Das realistische Baseball-Spiel ist auf jeden Fall für den Sommer geplant. Zuerst erscheinen sie für C64-, MS-DOS- und Apple II-Versionen.

Zu guter Letzt darf bei Epyx ein neues Autorennen nicht fehlen: 4x4 Off-Road Racing ist ein Cross-Rennen durch unwegsames Gelände der USA. Sie können Ihren Geländewagen zu Spielbeginn mit allerlei Extras ausrüsten und müssen während der Fahrt auf Ihre Vorräte achten und Reparaturen ausführen. 4x4 soll im Sommer für C64, Amiga und MS-DOS erscheinen.

#### Mehr Sport von EA

Ein weiteres bekanntes amerikanisches Software-Haus ist Electronic Arts. Auch hier bemüht man sich um realistische Sport-Simulationen und hat sich zwei amerikanische Sportstars unter Vertrag genommen, um mit deren Hilfe

neue Spiele zu programmieren. John Madden Football für die Apple II-Computer soll im Frühjahr erscheinen. An einer Basketball-Simulation namens Michael Jordan Basketball wird noch gearbeitet.

#### Endlich: Bard's Tale II für Amiga

tm Frühling erscheinen gleich vier neue Rollenspiele von Electronic Arts; Deathlord ist ein Programm im «Bard's Tale«-Still mit vielen Dungeons, Zaubersprüchen und Monstern, Ohne Magie und Monster kommt Wasteland aus, das nach einem Atomkrieg in



Krimi live am Monitor »L.A. Crackdown« (C 64)



Über Stock und Stein bei -4 x 4 Off-Road Racing- (C 64)

Interceptor von Electronic Arts. Bei Interceptor steuern Sie wahlweise eine F-18 oder eine F-16 durch sechs verschiedene Missionen. So sollen Sie beispielsweise das

nötigt jeder seinen eigenen

C64. Die beiden Computer

werden dann per 300-Baud-

Modem gekoppelt. Über eine

Telefon-Leitung kann also jemand aus Hamburg gegen ei-

nen Gegner in München spie-

len, ohne daß einer seine Woh-

nung verläßt. Nicht verschwie-

gen werden die hohen Telefonkosten, die dabei entstehen.

Sport of War soll im Frühjahr für den C64 erscheinen.

Viel Aufsehen erregte die

Amiga-Flugsimulation

#### AKTUELLES

Flugzeug des amerikanischen Präsidenten vor Angreifern beschützen, eine auf die USA zurasende Atom-Rakete zerstören oder verhindern, das Terroristen mit zwei gestohlenen F-16 Ihren Luftraum verlassen. In Interceptor wurde die »Bay Area«, das Gelände von und um San Francisco mit vielen Boot Camp (Combat School), Contra (Gryzor), Jackal, Iron Horse und Gradius (Nemesis). Zwei weitere Programme sind in Deutschland indiziert. In Europa werden diese Spiele vielleicht durch Ocean Software vertrieben, weil Ocean einige dieser Titel schon im Programm hat. Leider zeigte Konen Teil des Buches, die Abenteuer eines amerikanischen Atom-U-Bootes bei der Verteidigung Europas, wird man auf dem Computer nachspielen können. Red Storm Rising soll im März für C64 erscheinen, eine MS-DOS-Version ist für den Herbst geplant.

#### Neue Umsetzungen

Zwei neue Umsetzungen älterer Microprose-Produkte wurden ebenfalls gezeigt. Gunship gibt es in einer erweiterten Version für den Atari ST. Superschnelle 3D-Grafik und ein neues Cockpit-Display sind die Hauptmerkmale dieser Hubschrauber-Simulation. Die ST-Version soll in Kürze erhältlich sein, eine Amiga-Version wird noch dieses Jahr folgen. Pirates erscheint in diesen Tagen für MS-DOS und Apple II-Computer.

Wer einen kompletten Krieg auf dem Computer nachspielen möchte, kann die Computer-Umsetzung von Harpoon sicherlich kaum abwarten. Harpoon ist ein Brett-/Rollen-/Simulations-Spiel, das beispielsweise von der Navy als Übungsspiel für Offiziere eingesstzt wird. Das Spiel wurde von Red Storm Rieing-Co-Autor Larry Bond entwickeit und von Three-Sixty-Software auf MS-DOS-PCs und Macintosh umgesetzt. Es soll im Sommer erscheinen.



Der «Interceptor» fliegt die Golden Gate Bridge an (Amiga)

Details als Fluggelände eingebaut. Neben den wichtigen Straßen, Brücken und Gebäuden hat man auch nicht vergessen, die Büros von Electronic Arts in San Mateo im Programm zu verewigen. Die schnelle 3D-Grafik, die durch die Darstellung von Schatten besonders realistisch wirkt, wird von vielen digitalisierten Sounds unterstützt. Die Amiga-Version von Interceptor soll im April erscheinen, weitere Umsetzungen sind noch nicht angekündigt.

nami auf der Messe nur die Nintendo-Versionen der Programme.

#### Die Russen kommen

Das amerikanische Simulations-Softwarehaus Microprose zeigte eine erste kurze Demonstration der neuen
U-Boot-Simulation Red Storm
Rising. Das Spiel basiert auf
dem amerikanischen Bestseller von Autor Tom Clancy, in
dem die Sowjetunion aufgrund
einer wirtschaftlichen Katastrophe dazu gezwungen wird,
den Westen anzugreifen. Ei-



NATO troops, recently reinforced and resupplied from America, have blunted the Soviet advance. American counter-attacks are already regaining some lost ground.

Schlecht um Frankfurt: »Red Storm Rising« (C 64)

#### Amiga unter Wasser

Nach mehr als zwei Jahren Verzögerung erscheint für den Amige das Unterwasser-Action-Adventure Return to Atlantis. In den USA ist es jetzt schon erhältlich, einen genauen Test sollte es in der nächsten Power Play geben. Doch damit nicht genug für den Amiga: Im März erscheint eine Umsetzung von World Tour Golf, das durch besonders tolle Grafik beeindrucken soll.

Konami, bekannt als Hersteller von Spielautomaten, MSX-Spielen und Nintendo-Modulen, steigt jetzt in den Heimcomputer-Markt ein. Marties Konami Amman werden für C 64, MS-DOS und Amiga umgesetzt. Die amerikanischen Titel (mit den europäischen in Klammern) lauten



»Wild Bill« Stealey, 8o8 von Microprose, Tom Clancy, Bestseller-Autor von «Red Storm Rising« und Sid Meler, Programmierer vieler Microprose-Solele, darunter auch Red Storm Rising.

#### Zwei Neue von Cinemaware

Cinemeware, bekannt durch das Film-ähnliche Spiel «Defender of the Crown», stellte zwei neue Programme mit noch besserer Grafik und gesteigertem Spielwitz vor.

Rocket Ranger ist eine typische Superheiden-Geschichte aus dem Jahre 1940. Ein amerikanischer Wissenschaftler findet einen seilsamen Raketen-Gürtel und einen Armband-Computer. Dieses Material stammt aus dem 21. Jahrbander, de Weif wind zu diesem Zeitpunkt von den Nazis beherrscht. Diese haben mit Hille von außerlidischen Kollegen den zweiten Weltkrieg geden.



# MAGIC BYTES

### sucht PROGRAMMIERER

Würden Sie gerne mitprogrammieren bei Spielen wie Mission Elevator, Werner, Western Games, Clever & Smart, Vampires Empire, Paranoia und Pink Panther?

Wir können Ihnen eine Festanstellung oder auch Verträge auf freiberuflicher Basis anbieten. Dies gilt auch dann, wenn Sie sich auf Computergraphik spezialisiert haben. Wir sind außerdem in der Lage ihre EIGENENTWICKLUNGEN international zu vermarkten, wobei wir in Sachen Graphik und Sound gerne Hilfestellung geben.

Voraussetzung für eine Zusammenarbeit sind gute Kenntnisse in ASSEMBLER auf einem oder mehreren Rechnern der Typen C 64, Schneider CPC, Spectrum, Atari ST, Amiga, IBM PC und Kompatible

Bewerbungen bitte schriftlich and micro-partner Goethestraße 1 · D-4830 Gütersich ¶
Telefon: 05241/1834 · Telefax: 05241/28747

Für kurze Nachfragen stehen wir auch geme telefonisch zur Verfügung.

wonnen. Eine Gruppe von freiheitsliebenden. Wissenschaftlern aus der Zukunft hat Ihnen den Gürtel per Zeitmaschine zukommen lassen. Mit dem Raketen-Gürtel verwanden Sie sich in den fürchtlösen. Rocket Ranger-, der die Weltgeschichte wieder ins richtige, uns allen bekannte Lot rücken sol. Das Abenteuer führt Sie nicht nur quer durch die Erde sondern auch auf den Mondund in den Weltraum.

K.no-Vergnügen ab. Beide Spiele erscheinen beid für den Amiga, Umsetzungen für C64. MS-DOS und Atan ST sind in Arbeit

Broderbund bietet mit Where In Europe is Carmen Sandiego die dritte Verbrecherjagd mit Lern-Effekt an. Diesmal soll man die Bande von Carmen daran hindern, wertvolle Kunstschätze aus Europa zu klauen. Während des Spie-

lens fernt man ganz nebenber

gegen drei Computergegner antritt Neben einigen «normalen» Poker-Spielern können Sie auch gegen «Gorbi», «Ronnie» und «Maggie» antreten, die nicht nur enffernte Annlichkeit mit den Politikern Gorbatschow, Reagan und Thatcher haben Helmut Kohl wurde leider nicht in das Programmintegnert Card Sharks ersche int für C64, MS-DOS und Apptel

in The Train müssen S e als Mitglied der französischen Resistance im zweiten Weltkineg einen deutschen Zug entführen und hall den Allierten übergeben. Das Spiel verspricht viel Action, was hier leider auch ungemein viel Schießere auf Soldaten und Flugzeuge bedeutet. The Train erscheint für C64, MS-DOS, Amiga und Macintosh

Be Power at See sind Sie Kapitän eines amer kanischen Zerstörers im zweiten Walkrieg und mussen die japanischen Truppen zurückdrängen. Es ersche nit für C84 MS-DOS und Amiga

#### Infocom(ics)

Infocom macht Infocomics
Mit dieser neuen Reihe beginnt Infocom, neben den TextAdventures auch zahlreiche 
andere Produkte zu produzieren Infocomics sind Comics 
auf Diskette. Der Spieler kann 
die Handlung der Comics nicht 
beeinflussen, deswegen sind 
sie auch keine richtigen Spiele

nügt ein Tastendruck. Die Infocomics bieten eine sehr einfache, aber durch geschickte Animation sehr wirkungsvolle Grafik. Durch verschiedene neuartige Algorithmen kann man einen filmartigen Comic von etwa fün! Stunden Länge auf eine Diskette zusammenpacken Infocomics entstehen in Zusammenarbeit mit Tom Snyder Productions, einem führenden Software-Haus für Lern-Programme

#### Das Buch zum Spiel

Ein weiteres Neuland betrift Infocom mil den Infocom-Romanen Die Storya verschiedener Adventures werden sich demnächst als Bucher nach esen lassen Schon bald erscheinen die Romane zu -Wishbringer- und -Planetfalls Außerdem hat Infocom ein Rollenspie in Arbeit, das ohne Computer gespielt warden soil. Naturlich wird Infocom auch weiterhin Advenlurea produzieren. Für 1988 sind funt neue Titel angekündigt. Als Überraschung wurde bekanntgegeben, daß damnăchst eine volistăndia deutscha Version von "Zork" auf den Markt kommen soll

Activision zight sich in Ameka immer mehr aus dem Spiele-Geschäft zurück. Lediglich zwei neue Tite gab es zu sehen die auch nicht von Activision selbat entwicket wurden Gamestar zeigte das Box-Spiel Star Rank Boxing II für C64 (die Fortsetzung zu dem in Europa -Barry McGulgans Boxing- benannten Spiel) and von New World Computing kommt Might and Magic, e n Ro lenspiel, das an Komplexităt «The Bard's Tale» ubertretten soll. Beide Programme sind in den USA bereits auf dem Merkt, Tests in Power Play sind sehr bald zu erwarten

#### Videospiel-Fieber: Software-Flut für Nintendo

Wenn man den Erfoig einer Firma an der Größe eines Messestandes auf der CES able sen kann, dann hat Nintendo das Geschäft des Jahrhunderts gemacht Auf einem Messestand, der etwa die Größe mehrerer Tennisplätze hatte, stellten in intendo und ein knappes Dutzend anderer Firmen naus Module für die Videospiel-Konsole «Nintendo Enterfalinment System» vor



Stapstick-Komik mit den »3 Stooges» (Amiga)

Die Three Stooges, eine amerikanische Komiker-Truppe ausder Joer Jahren die bei uns im Kinderprogramm zu bewundern weren, sind die Haupidarstel er im nächsten Cinemawere-Spiel. Ein böser Kredit-Ha wilte ner armen Witwe und deren drei reizenden Töchtern das Haus pfänden wenn sie nicht schleunigst ihre Schulden bezahlen. Die drei Stooges machen sich sofort auf den Weg, um das Geld aufzuten ben.

In diesem Spiel findet man al es, was eine alte Slapshok-Komödie ausmacht. Torten schlachten, Verfolgungsjagden, alberne Kalauer und viele kleine. Uberraschungen. Höhepunkt des Spiels ist eine Krankenhaus-Sone, bei der die drei Stooges in einer wilden Jagd einen Krankenhaus-Kondor durchqueren. Die Grafik zeigt das angerichtete Chaos so deutlich, das man vorhauter Lachen nicht mehr zum Spiegen kommit.

Beide Cinemaware-Produkte bieten erstaunt che Grafik und Ahmat on Dank neuer Pack-Algorithmen konnte man bis zu dreima sovie Grafik auf die Disketten stopfen wie bei den bisherigen Cinemaware-Titeln. Viele digitalisierte Sounds runden das interaktive viele Fakten über europäische Länder, was nicht nur im Erdkunde-Unierricht von Vorteilsein kann «Where in Europei, « erscheint für C64 Apple If und MS-DOS



Seaschlacht auf C 64 -Power at See-

#### Pokern mit Gorbi

Accolade, bekannt durch \*Test Drive», erstaunt wiederum durch ungswähnliche Produkte Card Sharks ist eine Poker-Simu ation, bei der man Allerdings kann man die Story dank einer «interaktiven Kamera» aus verschiedenen Per spektiven betrachten Wenn man also mal sehen möchte, wie die Handlung aus der Sicht des Bösewichts weiter geht, die seine der Sicht des Bösewichts weiter geht, die seine des Bösewichts weiter geht des Bösewi

# CHRMPIONSHIP STORY ST

ist es Electric Dreams gelungen, uns bis spät in die Nacht am Bildschirm zu fessein« MANFRED KLEINMANN ASM

ABER SUPERPRINT WAR NUR DER ANFANGI JETZT KOMMT

CHIMPIONSHIP

DER SPANNUNG SIND KEINE GRENZEN GESETZT. KONSTRUIEREN SIE IHRE EIGENE RENNSTRECKE! EINE?

TAUSENDE!

**人ATARI** 

Marie Asser Samuel Community of the State of Sta

ELHALTUCH FÜR COMMODORE 64 DISKETTE. UND SCHNEIDER CPC CASSETTE UND DISKETTE

Jailfein Sevieskand Smith, Puellus 75 69 55, 1969 Hemberg 73. Grantspiele autholise laint deutsel sprenkige Andelseger. Enskelt Stein Seiter, Arichaelt. Surtral Geographic Researt. Versiah Selmant. That All.









1988 wird es in Amerika zirka 100 neue Module geben, die schon ersch enenen nicht mit eingerechnet. Fast alle der knapp 20 Firmen. Nintendo-Module produzieren, schöpfen das von Nintando gesetzle Limit von fünf Modulen im Jahr voti aus. Konami grūndete sogar eine neue Software-Firma namens Ultra, um weltere fünf Modute im Jahr herausbringen zu können. Ultre soll neben Konam -Titeln auch andere Programme für Nintendo vertreiben, darunter beispielswe se die Nintendo-Version von Skate or Die von Electro-

Leider (st be) all diesen Fremdherstellern noch nicht genau geklärt, wie und wann die Module auf den deutschen Markt kommen werden. So ble bt in Deutschland der große Software-Segen noch aus Zwei neue Module von Nintendo, die noch im Frühjahr in Deutschliend erscheinen sollen, haben wir uns auf der Messe genau angesehen

#### Renn-Nintendo

Rad Racer ist ein Autorennen im Stile von -Out Run-Über Hügel und durch Kurven geht ein Rennen gegen die Zeit. Wer nicht innerhalb bestimmter Zeiten an den Etappenzielen angekommen ist, scheidet aus. Rad Racer bietet Im Gegensatz zur Sega-Version von Out Run eine völlig fließende 3D-Grafik bei Kurven und Hügeln. Das Nintendo-System läät hier wirklich seine Muskeln apielen, was das Fahr- und Spielgefühl natürlich gawaltig hebt. Die eigentliche Überraschung kommt aber, wenn man während des Rennens den »Select--Knopf drückt. Auf einmal verschleben sich die Bildschirmfarben, das Auto und die Strecke sind kaum noch zu erkennen - solange man nicht die kostenios Rot/Brau-Britte berliegende aufsetzt, die Rad Racer in ein 3D-Spiel verwandelt!

Auch des andere Rennspiel ist nicht ohne: R.C. Pro-AM ist

ein Autorennen mit ferngesteuerten Spielzeug-Autos. Das Nintendo-Joypad wird bei diesem Spiel quasi zur Fernsteurung Ein Spieler trift gegen gab es Musik, Boxkämpfe, gutes Essen und noch mehrere geladene Gäste, hauptsächnich amerikanische Nintendo-Händler



»R.C. Pro Am- ist ein forngesteuertes Autorennen (Nintendo)

drei Computer-Gegner en und muß, ähnlich wie bei «Super Sprint», immer als erster durchs Ziel kommen, um die nächste Rennstrecke fahren zu dürfen Auf der Strecke können Extras eingesammelt werden, die das Aufte entsprechend verbessern. Auf dem Bildschirm wird immer nur ein kleiner Teil der Strecke gezeigt, der fließend in alle Richlungen gescroft wird.

Bei Nintendo tut sich auch einiges an der Hardware-Front. Man arbeitet beispielsweise an einem neuen Joystick, der mit dem Daumen der linken Hand gesteuert wird. Außerdem hat man einen Joystick in Arbeit, der komplett mit Mund und Kinn gesteuert werden kann Man möchte mit diesem Joystick auch Behinderten den Einstieg in die Videospiele ermöglichen.

Zu guter Letzt wurde bei Nitendo gefeiert. In einer zur Disco umgebauten Lagerhalle Für das Sega Master System werden über zehn neue Module von Sega in den nächsten Wochen erscheinen Der Messe-Hit war Afterburner, das erste 4-Megabit-Cartridge. Wir bringen bereits in dieser Ausgabe einen exklusiven Testbericht Im Videospiel-Teil

#### Sega setzt auf 3D

Neben Afterburner konzentrierte man sich bei Sega auf die 3D-Brille und die neue 3D-Software. So wird es beispielsweise Space Harrier II geben Neben vielen neuen Levels bietet die Fortsetzung zu Space Harner echte 3D-Grafik, sofern man die Sega-Brille besitzt. Maze Hunter ist eine -Gauntlet--Variante, bei der man auch über Treppen auch nach oben und unten wandern Zaxxon 3D lehnt kand. sich an den alten Spielhallen-Hit Zaxxon an. Allerdings blickt man hier nicht aus der Vogelperspektive aufs Spielfeld, sondern aieht, wie bei Space Harrier, die Gegner auf den Spieler zuftiegen Als leiztes 3D-Spiel wurde Blade Eagle gezeigt, ein Action-Spiel mit Extra-Waffen

Aber auch wer keine 3D-Br Ile hat, braucht keine Angst vor Langewelle zu haben. Als neue Spielha len-Umsetzung steht Allen Syndrome ins Haus, das wir ebenfalls schon in dieser Ausgabe testen. Eine geschickte Mischung aus Adventure, Action- and Geschicklichkeits-Spiel ist Super Wonder Boy: Monster Land, das nicht mehr viel mit dem ursprungi chan Wonderboy zu tun hat und sich am ehesten noch mit Nintendos »Legend of Zelda« vergleichen läßt. Segas Antwort auf «Super Mario Brothers- lautet Alex Kidd - The Lost Stars, ein apannendes Jump-and-Run-Spiel mit vielen versteckten Extras. Und auch an die Fans von »Pac Man- hat man gedacht Fantasy Zone: The Maze lehnt sich stark an diesen Klassiker an und bietet auch zahlreiche Tricks und Extras

Wer auf starke Act on steht findet in Aleste eines der schnellsten Schieß-Spiele mit Extra-Waften. Die neun Leben aind be diesem Spiel schnel lutsch Das «Terra Cresta»-Ahnliche Spiel bietet Scroiling untersch adlichen achwindicke ten und viele bunte Geoner-Sprites. In Penguin Land spielen Sie einen Pinquin, der ein Ei durch viele Gefahren schubsen muß, ohne es zu beschädigen. Dieses Spie soll als erstes Sega-Modul die Möglichkeit bieten, einen Spielstand in Batterie-gepufterten RAM zu speichern Es soll auch ein Level-Editor eindebaut werden

Für die nächsten Monate sind außerdem zwei Action-Adventures, Aytec Adventure und Cube Zone sowie die arsten beiden Rollenspiele, Warrlors Queet und Fanteey Star angekündigt. (bs)





Neue Sega-Module (von tinks nuch rechts)
-Fantasy Zone The Maze«, -Super Wonder
Boy Monster Land« und -Aleste«



#### AKTUELLES

#### Preiswertes für Amiga, ST und PC

Jm Preis von z rka 40 Mark pro D skette wi I Mastertronic In den nächsten Tagen forgende Spele für den Amiga veröffentlichen: "Pool" (Billard-Simu attor) "Feud" (Action-Adventure), "Klickstert II» (Geschicklichkeits-Spell für zwei Spieler gleichzeitig) und "Hyperbowl" (abstraktes Sportspiel, abenfla is für zwei Spieler gleichzeitig)

Für den gleichen Preis sind »Prowier», »Jonah Barrington's Squash», »World Darts», «Rasterspan» und «Rogue» für MS-DOS-PCs angekündigt

Die Atari ST-Besitzer dürfen sich auf ein Spiel von Jeff Minter freuen. "Revenge II», der Nachfolger zu "Attack of the Mutant Camels», soldemnächst für diesen Computer erscheinen. (mg)

#### Arcade-Sound für den Plattenteller



er Tital »originelistes neues Produkt des Monats» geht diesmei nach Japan. Dort ist gerade ein Soundtrack-Album mit der Musik von aktuellen Sega-Spielautomaten (I) veröffentlicht worden Auf der Langspielogische

te findet man unter anderem die Spielhallen-Songs von «Afterburner«, «Alien Syndrome» und »Super Hang-On« Es ist ein Jammer, daß die Platte in Deutschland nicht erhältlich ist, denn die Musik ist wirklich hörenswert. (mg)

#### News vom Dungeon Master

ne freud ge Uberraschung wartet auf die Besitzer eines Amiga-Computers. Noch im Frühjahr 1988
erscheint eine Amiga-Umsetzung des Röilenspiels »Dungeon Master- von FTL (fest in 
Power Play 2). An der Grafik 
soll sich nichts ändern, vieleicht wird es in der Amiga-Version ein paar neue Digs-Sounds 
geben. Ebenso wird es eine 
Apple II GS-Version (minde-

stens 1 Megabyte RAM) ge-

Außerdem wird Dugeon Master in einer komplett deutsch ubersetzten Version (Handbuch und Bildschirm-Texte) für den ST und den Amiga erscheinen Geplanter Erscheinungstermin Apri Über die deutschsprach ge Version werden wir in einer der nächsten Ausgaben genauer berichten. (his

# Happy-Computer im Überblick

Mit diesen Sammelbaxen sind thre Ausgaben immer sortiert und griffbereit.



Diese Happy-Computer-Ausgoben bekommen Sie noch bei Markt & Technik für jeweils 6,50 DM.

Tragen Sie die Nummer der gewünschten Ausgabe (z.B.) Sie auf den Bestellabschaltt der eingehetteten Zahlkarte nach Seite 58 ein.

4785t Modelesenbohn-Awening mit dem Tomputer Test Commodore-Foppy on

\$785 Ales cer voltore Construction-Sets unter der upb

8/65: Goder Schwerpunkt Mauurepeicher

11 / 65: stingtent: Konglöhigteren der sexconquiter: Steuem und Regeln mit dem Computer:

12/85: Koviserating-Heimcompyter C64-Graft for Enables

6 f Mr. Houdware. Die Top-Ten der Motmachiliter Software: Die beiten Dructprogramme, 11 bing des Solicitis für Construction fen.

Schweibunkt Rund um Commodore Tros & ecou immunicationeringsteller

Schweis Studium-Compsteriorsatz im Unternote Good ger zu menaben der omputen

HI/16. Insuredous menconsular area. Bid. DRJ: Will Datas Pland an de Wilh Enstad. 12786r Joyalcia, Grober Vergleichseur Morawore: Sa arbeiten laser- und Molfradeucke

1.7.87 Intersection to vidents this sample Displaceuring, Bild and Ten Im RAM Bases and the property from Medicinal

6/67s tantatische Fradals Recycling. Ein 5 nr. – mp. nr. mg. Fr. ptinne von der laue zum 840-5a entsteht ein Kunstwer

ligh Schachnan nin den Mepturo 8787: Mich Grundagen Sahwarii Synthesize

Stor-filet Hoppy-Brettspiel zum Roustvernen.

10 / 87 : Atan ST Grafik-u Animakonsprograms
Tiest Nomendo-Spielkansola und Sattyvare

11 /47. Schwerpunk Fro and como

12/37: opizendruckei im Häheren

1/88: Amigo auto Aron St Supprogramme zum Attippen



# Impossible Mission II: Elvin schlägt zurück

nother visitor' Stay a while, stay foreverly, Dese freund ichen Worte werden noch viseen C 64 Bestzern n den Ohren kingen Die glaskiare Stimme, die die bedeutsamen Worte splicht gehört dem Super schurken Elvin Atombende Er hat einen Leuf schen Plan ausgeheckt. Er wil alle Alombomben der Weil zugleich explicitieren assen.

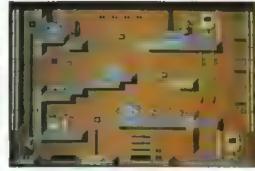
Evin verschanzt sich in einer Festung und läßt sich von ein gen hundert Robotern betwachen. Der Spiele sichlupit in die Rolle des Agenten 4125, der zu retten. Dazu muß er verschiedene Puzzletete in schwerbewachten. Räumen finden und sie in der richt gen. Re henfolge zusammenfügen.

Das war die Handlung des Software Klassikers -Impossble Mission«, der 1984 erschien und schnell zum Kultspiel wurde. Es bestach durch eine fantast sche Sprachausgabe gute Grafk ve Spewitz und ein Sprite, das wohden schönsten Salto der gesamten Sprite-Geschichte sprang Northheule st. imposs b a M ssion-eines der beliebtesten Geschicklichkeits- und Plattformspiele Jetzt, nach angen Lahren kehrt Agent 4125 zuruck - und mit hm der Obermesing Elvin Atombender

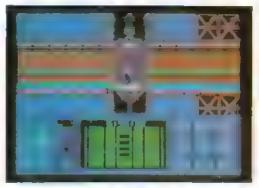
#### Der Böse mit dem Turm-Komplex

Diesmal hat er sich in einen nauen Komplex zuruckgezo gen, der aus fünf bis acht kleineren Türmen besteht. Die Anzahl der Türme ist je nach Computertyp verschieden Jeder Turm hat eigenes Szenario Eine Autowerkstatt und ein Trainingsraum sind nur zwei davon Daid e Raume uberemander egen, kommt man nur mit e nem Lift in die einzeinen Zimmer Und da geht's hoch her: Agent 4125 muß in den Räumen verschiedene Ein richtungsgegenstände untersuchen, in denen er manchma. Nummern finden kann. Hat er alle Nummern in der richt den Reihanfolge gefunden offne.

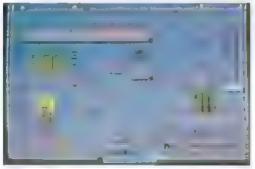
Der Joystickkiller »Impossible Mission« ist wieder da. In »Impossible Mission tl« gibt es jede Menge neuer Action.



Zurück aus der Zukunft Agent 4125 ist wieder da... (C.64)



um dem alten Rivalen Elvin Atombender. (ST)



endgültig das Handwerk zu legen (CPC)

sich der Verbindungsgang zum nächsten Turm

Aber as wird him night leight gemacht Elvin hat seine Robot Armee um en paar neue Mode le erweitert. Es a bi zum Beispiel einen "Pusher», der den armen Agenten gnaden os insinachste verlugbare Loch schubst Ein anderer st nur damit beschälligt de Pattlormen in den Z mmern zu verste en Das kann mitunter zu besen Uberraschungen fuhren Hinler einem prescht ein Roboter heran der tilt st nicht da und vor einem gähnt ein Abgrund

#### Afte Bekannte und neue Extras

Man bekommt es auch wieder mit alten Bekennten zu tun Killer-Robots, die Stahlen abteuern und andere, bei denen ein Kontakt ausreicht, um den Agerlen ins Jenseits zu beförden. Wie auch sichen beim Vorgaligerspiel hat man un end ich wiel letten dalu wird einen de jied mit Kinkostbare Zeitabuszogen.

Von Zeit Indet man auf seiner Suche verschiedene Extras Mit diesen kann man sich einigermaßen der Roboter Ubermacht erwehren der n pen cherwe se Agent 4125 se ne Walther PPK Zu Hit se jelassen und steht gerassen aber völlig wehrlos da Die Extras wird man an Ter minals los, die in fast jedem Zimmer herumstehen. Man xann die Roboter kurzfristig abschalten die Lifte in die Ausgangsposition zurückstellen oder Zeitbomben legen. Einige andere Extras werden für freud ge Überraschungen sorgen

Roger Swindells von Epxy kam extra aus Birmingham, um uns das Spiel auf Atar ST C64 und Schneider-CPC zu zeigen. Alle Versionen machen einen sehr farbenfrohen und detaillierten Erndruck, eine MS-DOS-Umsetzung ist ebentals angekündigt.

Wenn Impossible Mission II fertig ist, werden wir ea ausführ chitesten Es soil im Frühjahr erscheinen und je nach Computertyp und Datenträger etwa zwischen 35 und 75 Mark



#### **AUTOGRAMM? - NA KLAR!**

Der Hit ist gelandet, vor Autogrammwünschen konnen Sie sich kaum nach retten. Alles kein Pollem mit TO BE ON TOP – dem Hitparaden simulator!

Doch bis dahin ist es ein langer Weg. Zunächst sind Sie ein notorisch abgebrannter Schuler mit viel Talent. Nun gilt es, ohne Geld, ohne Beziehungen und ohne Erfahrung einen Hit zu komponieren und diesen an eine Plattenfirma zu verkaufen

Das vollig neue Spielprinzip wird auch Sie be geistern. Eine Kombination aus Komponieren, Action und Strategie sorgt für viel Abwechslung und Spaß, Lassen Sie Ihrer Creativität freien Lauf!

TO BE ON TOP ist das neue Produkt von CHRIS HULSBECK Wer Chris kennt, wird sicher wissen, daß fantastischer Sound mit fünf Stimmen und digitalisierten Effekten sowie eine tolle Grafik selbstverständich sind Sagar eine komplette Hilparade mit zehn Musikstücken wird mitgeliefert.

Was meint die Presse?

ASM (Carsten Borkmeyer): "Ein origineller Augen- und Ohrenschmaus vom Soundmagier Chris Hülsbeck". "TO BE ON TOP setzt neue Maßstöbe"

TO BEON TOP gibt es für den COMMODORE64 und demnächst stark erweitert auch für den AMIGA.





VERTRIEB: RUSHWARE GmbH MITVERTRIEB- MICROHANDLER

RAINBOW ARTS GmbH @ 05241-16888/26688



#### Nintendo-Hits aus der Spielhalle

n Japan gibt es seit einigen Monaten zwei neue Umsetzungen aktueller Spielautomaten-Knu ler für das Nintendo Entertainment System, über die wir Euch vorab infor mieren wol en

Nach der grand osen Ninlando-Version von «Nemes swaren wir naturlich auf den Nachfolger «Salamander» sehr gespannt. Die Programmierer von Konam haben ein Kunststück fertiggebracht die Ninlendo-Version von Salamander gleicht dem Automaten-Origina, wie ein E. dem ande-

ren Zwei-Spieler-Modus, Grafik und Sound sind identisch Salamander ist nach einst mmiger Meinung der Redaktion momentan das Non-Plus-Ultra der Ballerspiele. Die farbenfrohe Grafik ist hervorragend gezeichnet und ebenso gut animiert. Dazu gesellen sich knackige Musikstücke und tolle Sound-Effekte. Die fünf Stimmen des Nintendo-Soundchips lassen thre Muskeln spielen. Eindrucksvoller wurden die Fähigkeiten des Nintendo-Videospiels bis jetzt noch nicht unter Beweis gestellt. Leider ist noch nicht geklän, ob und wann Salamander in Deutsch and erhältlich sein wird

-Rygar-, das vor kurzem auch für den C64 ersch enen ist, unterscheidet sich auf dem Nintendo nur geringfügig vom Arcade-Orig nal Mit der müviele Objekte auf dem Bildschirm sind. Ob Rygar bei uns erscheint, ist auch noch nicht entschieden

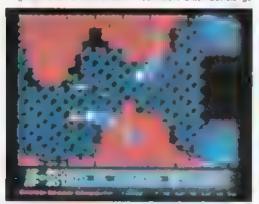
Zum Schluß noch ein Wort in eigener Sache. Den angekündigten Test des Nintendo-Modus »Metrold» mußten wir aus Platzgründen auf die nächste



Kretssägen Experte Rygar zeigt, was die Videospiel-Konsole alles an Grafik Power drauf hat

den C64-Version hat die Nintendo-Umsetzung zum Glück nicht viel gemeinsam Die vielen Level des Automaten sind größtentells vorhan den und gralisch sehr unter schiedlich Leider (Immern die Sprites manchma), wenn sehr Ausgabe verschieben Schuld daran war der Fitneß-Teppich (siehe Test im Videospie -Teil), der kurz vor Redaktionsschluß eintraf und dessen Text kurz frestig aus Aktuabtäts-Grunden den Vorzug erheit.

(ma)

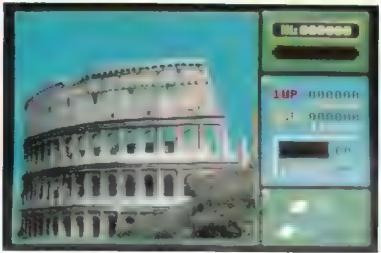


Die Mintendo-Version von Salamander sorgt für Balterspaß mit Extra-Watten

#### Flotter Flächen-Füller

eues aus den Kingsoft-Labors Be dem deutschen Softwarehaus fellt man gerade an den letzten Deta is von «Maniax». Dieses Geschicklichkeits-Spiel soll für Amiga, Atari ST, C64 und Plus/4 erscheinen Das Spielprinzip basiert auf dem Automaten-Hit «Super On» Man steuert e nen Cursor mit dem Flächen ausgefüllt werden sollen Inden Flächen erscheinen zur Beichnung Teile eines tollen 8 Ides. Schafft man einen Leve , bekommt man ein neues Bild zum Ausfüllen vorgesetzt Diverse Monster behindern den Spieler nicht zu knapp doch man kann auch Extras wie Schüsse oder mehr Tempo aufsammeln

Die Grafiken der Amiga- und ST-Version stammen von dem deutschen Pixekkünstler-Duo »Wagner Brothers» und sahen niener Demo-Verson bereits hervorragend aus. (hill



Amiga-Grafik vom Feinsten verspricht der Qlx-Clone Maniax von Xingsoft



Überharte Lichtpistolen-Action. Segas Rescue Mission wird nicht in Dautschland erscheinen

#### Nichts für Deutschland

nolasoft, der deutsche Distributor des Sega Master Systems, wird das Sega-Modul «Rescus Mission» pautschland nicht veröffentlichen

Grund dafür ist die brutale Handlung des Spiels, in dem mit der Lichtpistole Level für Level auf feindliche Dschungef-Kämpfer geschossen wird. Damit Sega-Fans zumindest mal sehen, was sie versäumen, haben wir ein Bildschirmtote von dem Programm geschossen». (mg)

#### Mehr von Melbourne House

niger Zeit mil dem Labe Arcadia auch im Scieschaft aktiv Die Geräte besieren bekanntlich auf der Amiga-Hardware. Demnächst wird die Softwarefirma Melbourne House, die Mastertronic gehört die Soielha len-Titel von

Arcadia für verschiedene

asterironic ist seit ei-

Computer veröffentlichen
Das Extrawelfen-reiche
Balferspiel «Xenon» kommt
für Atarl ST und Amiga.
«Rockford» das auf «Boulder
Dash» basient, wird für MSDOS, Atari ST und Amiga veröffenlicht «Roadwars» ist für.

Atari ST, Amiga, C64 und Spectrum angekundigt. Der MS-DOS-Hit -Metropolis-wird für Atari ST und Amiga umgesetzt -Aaargh- kommt für C64, MS-DOS und Amiga -Dreadnaught- soll für Amiga, Atar ST und C64 erscheinen Mit -Double Dragon- (der Adaption eines Taito-Automaten) darf für C64, Spectrum, Schneider CPC, Atari ST, Amiga und MS-DOS gerechnet werden

Die Versionen für 16-8 t-Computer sollen zirka 70 Mark, die Umsetzungen für die 8-Bit-Rechner knapp 40 Mark kosten. (mo)

#### Sega-Dauerfeuer

and aufs Herz Welchem Sega-Freak haben noch nie die Finger vom vieien Feuerknopt-Drucken geschmerzt? Vor allem bei den beiden »Fantasy Zone»-Cart ridges wäre Dauerfeuer sehr vorte lhaft. Abh life schafft ein k einer Zusatz für das Sega Master System, der im März auf den Markt kommt. Das «Rapid Fire Unit« wird zwischen Grundgerät und Joypad gesteckt. Mit zwei Schaltern kann man für jeden Feuerknopf einzeln Dauerfeuer einstellen Der praktische Finger-Schoner soli 20 bis 30 Mark kosten und wird in Deutsch and von



Ballem ohne Blasen mit »Rapid Fire»

Anciasoft vertrieben. Er wird dort erhält ich sein, wo man auch die Sega-Konsole und Sega-Module bekommt. (mg)

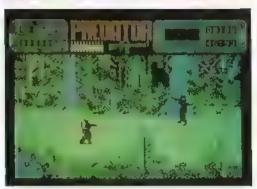
#### Arnold läßt die Muskeln schwellen

rhold Schwarzenegger, der berühmt-berüchtigte Grazer Muskelmann darf jetzt mit seinem österrechischen Bodybuilding-Charme auch Computerspiel-Fans verzücken Activision selzt seinen letzten Kassenschlager "Predator" für Atari ST C64

Handlung setzt allerdings erst dann ein, wenn alle Mitg ieder bis auf Schwarzenegger bereits das Zeitliche gesegnet haben Also sieht man nur ein Arnoxd-Sprite auf dem Bild-schirm, das allerdings jeden Bodybuilder in wohlproportionierte Entzuckung versetzen



Ein Muskelmann auf Monsiersuche: Arnold auf dem ST.



und auf dem Commodore 64

Schneider CPC und Spectrum

In diesem Dschungelf Im mit Science-fiction-Eintage kämpft sich der coole Major Dutch Schaeler (Arnold) mit seiner nicht minder coolen Crew durch den Oschungel, um ein pear Gelangene zu befreien Es begegnet ihnen ein übler Außerird scher mit dem Charme e nes Holzhammers. Nach und nach werden Schaelers Mannen von dem schlabbrigen Alien gekillt. Zu guter Letzt sind nur noch Amold sowie iede Menge Mordwaffen übrig und der große Showdown beginnt (wie's ausgeht, wird nicht verraten!)

Activision bringt jetzt das Computerspiel zum Film. Die wird Arnold hat in dem Spiel genau das zu tun, was er sonst auch immer macht, grimmig dreinschauen, durch die Wälder stapfen, kräftig draufschlagen und futuristisch aussehende Waffen berutzen Da außerdem sine Menge Heckenschutzen aus dem Hinterhal ballern, hat man jede Menge zu tun, um zu über eben

Das Sprei-Design stammt von dem Softwarehaus System 3, des schon mit in he last Ninga die Pans an den Rand des Joystick-Wahnsinns brachte Man darf also gespannt sein was man in Predator alles erieben wird Sobald wir ein fertiges Muster erhalten, werden wir es naturlich ausführlich te-

#### Der Ferrari läßt sich Zeit

eues von einem Spiel, das wir in dieser Ausgabe eigentlich bereits testen wollten Das »Ferrari Formula I«-Autorennen von Eiectronic Arts wird nach diversen Verzögerungen voräussichtlich erst im April für Amiga Ateri ST, C64 und MS-DOS-PCs veröffenticht werden

Ferrari Formula I ist kein reines Geschicklichkeits-Spiel Der Spieler lährt eine ganze Grand-Pr x-Saison lang um den Sieg in der Weltmeisterschafts-Wertung Um in einem Renner auf einen guten Platz zu kommen, muß er naturich zunächst seinen Ferrari auf Vordermann bringen. Dazu gehören Tests im Windkanal genauso wie die richtige Motor-Einstellung. Trainingsrunden, Boxenstops mit Reifenwechse und viele andere Spielelemente runden die komplexe Renn-Simulation ab.



Verhinderte Formel (-Mechaniker dürfen sich bald am Ferrari austoben. Hier wird bei der Amiga-Version getunt und gefummett, bevor man sich ins nächste Rennen stürzt.

#### Panther und Vampire

as deutsche Softwarehaus Magic Bytes hat für den März zwe neue Programme angekündigt »Pink Panther- ist das Spiel zur behebten Zeichenfrickserie -Der rosarote Panthere. Tite/held Paulchen Panther muß versuchen, als Diener in Häusern woh habender Bürger unterzukommen Sein Zie ist es, eines Nachts alles Wertvolle mitgehen zu lassen. Ob es von Vorteil ist, daß seine Herren immer Sch afwandler sind? Klar. daß Sie die Rolle von Paulchen **Jbernehmen** 

"Vamqure's Empire" ist ein Action-Spiel im Schloß des Grafen Dracula Sie müssen einen Lichtstrahl zum Grab des Grafen föhren Trifft ihn das Sonnenlicht, zerfällt er zu Staub Allerlai eigenartige Geschöpfe werden ihnen dabei im Weg seln. Ein Grafik-Demoder Amige-Version sah schon vialversprechend aus

Beide Spiele werden für C84, Schneider CPC, Atan ST und Amige erscheinen. Die Preise schwanken je nach Computer und Datenträger zwischen 30 und 60 Mark (mol.)



Vampire sind auch nur Menschen: Die Amiga-Version von Vampire's Empire erscheint bald

#### Ein Sprint bleibt selten allein

iectric Dreams wird in kürze einen »Super Sprint»Nachfolger für den C64
veröffentlichen. «Championship Sprint» bietet gegenüber

sammenbastern Alle Super Sprint-Schikanen wie Öl und Wirbelsturme fehlen ebensowenig wie die Schraubenschlussel durch die man an



Championship Sprint auf der Überholspur – komplett mit Construction-Set fim Bild die C 54-Version)

der Commodore-Version des Vorgängers einige Vorteile. So rasen jetzt vier statt drei Wagen über die Piste. Alle acht Strecken stehen außerdem komplett im Speicher, nachladen ist nicht mehr nötig Mit einem benutzerfreundlichen Construction-Set kann man jetzt auch eigene Strecken zu-

Extras für den Wagen herankommt

Ein Test von Championship Sprint folgt, sobald uns eine fertige Version vortigit. Das Spiel wird für 35 Mark auf Kassette und für 49 Mark auf Diskefte erhä Illich sein Vorerst ist nur eine Commodore-Version geplant. (hl)



c 1988 UNITED ARTISTS INC all rights reserved







ATARI ST







AMSTRAD



eben den aktuellen Charts aus England den J.S.A. und unserer Redaktions-Sesten ste gibt es die gemeinsame Leser-Hitparade von Power Play und Happy-Computer Um an thr teilzunehmen, mößt ihr uns eine Postkarte mit Euran drai ak-Lieblingsspielen schreiben (Unterteilt in 1., 2 und 3.) Es kann sich dabei sowohl um Video- als auch um Computerspiele handeln Gebt bitte außerdem an, welchen Computer thr besitzt und obithr Kassetten-Recorder

oder ein Diskettenlaufwerk habt. Videospiel-Besitzer sollten schreiben, welches System sie haben. Diese Angaben brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken Der Rechtsist ausgeschlossen Weg Schickt Eura Karten bitte an Markt & Technik Verlag AG Redaktion Power Play Kennwort: Hitparade Hans-Pinsel-Str 2 8013 Haar

Alle Zuschriften, die Power Play und Happy-Computer erreichen, werden bei der Hitparade berücksichtigt. Unter alen Einsendungen werden au-Berdem jeden Monat 22 Computerspiele veriost, damit sich das Mitmachen auch lohnt Diesmal gab es «Combat School- von Ocean zu gewinnen. Die Preisträger in diesem Monat sind

Machin Battes Köln Markus Bers, Kerper

Havas Bat side sdrot Matthias Börner Medebsch-Kustelberg Anton Cooher Telmang Ste at Fine to various

Andreas Gruber Olching

Beind canger Fe ibech

A sing as in min Warr ingent \* a Smith Wester Wolfgang Seidelmann, Kalserstauter Frank Springstubbs, Schöppenstadt Frank Storsmann, Heinabs g-Karken

Thomas Warners Merzenich Michael Wichierich, Bonn

5 etten Withelm, Clausen Seit der letzten Power Play and zwei Monate vergangen und in dieser Zeit hat sich das Weihnachtsgeschäft in den Charts bemerkbar gemacht. In England konnten Vollpreis-Programme sich nach langer Zeit wieder gegenüber den Billigspielen durchsetzen,

Die Aufsteiger des Monats bei der Leser-Hitparade sind eindeutig «Maniac Mansion» und -Subble Bobbles, Vielleicht kann Maniac Mansion sogar die souveräne Spitzenplazierung von -Cal forn a Games- gefährden - nächsten Monat wissen wir mit Sicherheit mehr...

#### Leser-Hitparade

California Games (Epyx/U.S. Gold)

«California Games» hält mit deutlichem Vorsprung die Spitzenposition bei unseren Leser-Charts



Wizball (Ocean)

(4) Pirates (Microprose) 4 (13)

Maniac Manalon (Lucastilm/Activ sion) (7) Defender of the Crown

5. (Cinemaware/Mindscape)

6 Gunship (Microprose) (8)

(2) (5) 8

World Games (Epyx/U.S.Gold)
The Last Ninja (System 3)
The Bard's Tale II (Electronic Arts) 9. (6)

10 The Bard's Tale (Electronic Arts) (12)

11 (9)Arkanold (Imagine) 12 Bubble Bobble (Firebird)

13. (20) Superstar Ica Hockey (Mindscape/Databyta) (19) The Gulid of Thieves (Rambird) 14

Elite (Firebird) 15.

Test Drive (Accolade/E actronic Arts) 16

17 (18)Road Runner (U.S. Gold) 18. (10)Indiziertes Spiel

Western Games (Magic Bytes) 19,

20. (14) Indiziertes Spiel

#### Hits der Redaktion

Gryzor (Ocean

(4) Star Wars (Domark) 23 (-) Fantasy Zone II (Sega)

4 (-) Tetris Mirrorsoft Zilfion (Sega

e Brook instripator is steens when it set us it sind date in it

#### Top 15 England

Combat School Ocean)

Grand Prix Simulator (Code Masters)

Live Ammo (Ocean) Out Run (US God

Solid Gold , S Gold)

1 (-) 2. (2) 3 (-) 4 (-) 5. (-) 6. (-) 7 (-) Star Wars (Domark) Game Set, Match Ocean)

Gary Lineker's Superater Soccer

(Grem n 9.

Match Day 2 (Ocean, 10 Pack Grentin) 10. (4)

Soccer Boss Alternative) 11 12 (1) Joe Blade (Players)

13. 720° US Go di (-)

(7) (11) 14. Fruit Machine Simulator (Code Masters)

Dizzy Code Masters,

#### Top 15 U.S.A.

Test Drive Accolade:

California Games Epyxi

2. (3) 3. (·) 4. (2) Street Sports Basketball (Epyx) Maniac Mansion Activision)

5. (·) 6. (·) 7. (·) Echelon Accessi

4th & Inches Accolade)

3D Helicopter Simulator (Sierra)

8. (-) Gauntlet (Mindscape

9. (5) The Bard's Tale II (Electronic Arts)

Gunship Microprose) 10. (1)

11. (6) Sub Battle Simulator (Epyx)

12. () Superstar Soccer (Mindscape)

13. (12) 14. (9) Indiziertes Spiel

Defender of the Crown

(C nemaware/Mindscape)

15. (-) Earl Weaver Baseball (Electronic Arts)

## 4 Smash Hits

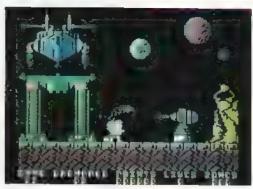
C64, Schneider CPC, Spectrum 34 Mark (Kassetta), 49 Mark (Diskette) \* Hewson

e neue Spiele-Sammlung von Hewson ist eine bemerkenswerte sammenstellung vier erfolgreiche Titel die das Softwarehaus 1987 veröffentlicht hatte. sind auf ihr enthalten. Zwei der vier Spiele, -Exolon- und -2vnaps« sind gerade ein halbes Jahr alt. Da wird sich mancher ein wenig veralbert vorkommen, der vor kurzem erst eines der Programme erstanden hat Zum seiben Preis bekommt er jetzt gleich vier Spiele auf einen Schlag

Exoloniste in Action-Spiell, in dem man eich Bild für Bild vor kämpfen muß Gescrollt wird nicht doch dafür ist auf iedem Bild einiges ios. Mit Laser- und Raketenkraft geht es hier zur Sache Das überdurchschn tichen drei Versionen spielensch den den Versionen spielensch

dentisch die schönste Grafik hat die CPC-Umsetzung "Ranerema" ist ein Action-Adventure, das von kurzem auch für den Atan ST veröffentI cht wurde. Das Spielprinzip
tat eine Mischung aus Labyrinth-Action im Stile von
«Gauntiet», doch Taktik ist genauso gefragt. Trotz freundlicher Kril ken war Ranarama
nie ein großer kommerzieller
Erfolg, vieile eht liegt es daran
daß die spielenschen Qualitäten des Programms nicht auf
Anheb auffal en

Im Weltraum erwartet uns zunächst «Ur d um Plus» eine Version des Action-Klassikers Undium mit neuen Levels. Die Klasse der C64-Version er reichen die Spectrum- und Schneider-Umsetzungen leider nicht. Die CPC-Version ist eine Premiere Undium wurde vorher nie für den Schoe der veröffentlicht. Eine bessere Figur macht »Zynaps» auf diesen Computern. Diese Weltraumballerer mit Extrawallen kann sich bei alien drei Versionen sehen tassen. Technisch gibt es an Zynaps nichts auszuset-



Lat's fetz Action mit -Exolon- (C.64)

zen und der Spielspaß kommt auch nicht zu kurz. Das Programm ist aberdings recht schwierig und dürfle weniger geübten Joystick-Schwingern seinbringen

-4 Smash Hits- isl eine Compilation, die bei allen dre Computern insgesamt überzeugen kann. Denk der guten Undium. P us-Version ist die Commodore-Ausgabe etwas stärker als die Versionen für CPC und Spectrum

Fall's Sie nicht schon einzene Titel dieser Sammlung gekauft haben lichnt sich die Anschaffung dieser soliden Compilation von vier sehr untersch edlichen Act on-Spie en auf alle Fälle. (hi)

4 Smarth Hits (Exoten Ranarama, Uridium Plus, Zynaps)

# 64'er Spielesammlung (Band 2)

C 54 39 Mark (Buch und Diskette) \* Markt & Technik

ulmerksame Leser der Computerze Ischnitt - Gemputerze Ischnitt - Spiele wiedererkennen, die auf dieser Sammlung enthalten sind. Die meisten wurden bereits in Ausgaben und Sonderheiten dieses Magazins

veröffentlicht Der Titel des Buchs verspricht nichts Geringeres als 14 spannende Spiele, doch leider sind die meisten unter dem Durchschnitt Wer zum Beispiel von «Gotl» die Qual tät von «Leader Boarderwartet, wird schnell wieder



»Golf« - eines von 14 Spielen der 64'er-Sammlung

entfäuscht ausschalten Interessanter stidalschon -Billardbei dem man mit zwei Vananten Kugeln schieben kann

Die Action-Spiele sind sahr müde ausgefallen, Steel Sab- ist höchstens eine Art Pausenfüller, und «Apocalypse» Now- ist ein bill ger Abklatsch von «Fort Apocalypse». In «Tödiches Diourn» sammet man mit einem Hubschrauber Gitfässer aul, während man in «Libra- durch ein unterruisches Gewölbe imt Beide Programme sind technisch sauber gemacht, es mangelt ihnen aber am Spielwitz

Enttäuschend sind die Adventures. «Zauberschioß» ist so einfach, daß man es in wenigen Minuten durchgespielt hat «Freiheit» ist ein Textadverture das zwar einen ordentlichen Wortschafz, aber dünne Raumbeschreibungen hat

"Block Out" ist ein "Arkanord"-Verschnitt unterer Güre En kleiner Lichtblick ist trotz der schlechten Steuerung "Aquantor" Mit seinem Sprite muß man Mauern setzen, um eine Überschwemmung zu verhindern. Ebenfalls nicht schlecht spielt sich "Dasher" eine Mischung zwisichen "Lode Runners und "Pac Man"

Gut sind die ausführlichen Anleitungen, die auch POKEs und Tricks zu den Spielen enthalten und in einem stattlichen Hardcover-Bouch untergebracht sind

Fazit. Vom technischen Standpunkt können die Spiele nur ein mudes Lächeln anlicken Manikannisie aber auf dem Bildschum listen und so ein wenig aus den Programmen lernen Für Nur-Spieler ein Flop, für Hobby-Programmerer eine interessante Sammlung (b):

64'er Spielesammlung, Band 2 (Apocalypse Now, Aquanter, Billard, Block Out, Bundesilga Manager, Dasher, Freihelt, Golf, Libra, Space Invader, Steel Stab, Tödliches Dioxin, Yonti, Zauberschluß)

# Bits, Bytes und Beckenbauer

Auf geht's zum Turnier der Fußball-Programme: In unserem Vergleichstest der Sport-Simulationen treten neun Spiele gegeneinander an. Wer wird der Sieger?

um Jahreswechsel kamen die Fußbail-Fans unter den Computer- und Videcapie -Besitzern endisch wieder auf ihre Koslen. Nach anger Durststrecke erschienen neue Fußball-Simulationen für Heimcomputer Auf dem Videospiel-Sektor hat Nintendo ein Fußballspiet veröffentlicht: für das Sega-System liegt mit «World Soccer» sogar achon ain zweites, verbessertes Fußbal-Modul vor Neben diesen beiden Videosaiel-Titeln testen wir sieben Computer-Programme Amiga, Aten ST, C84 und Schneider CPC.

Die Fußball-Verruckten In unserer Redaxtion, Martin und Heinrich, haben sich durch die aktoetlen Fußball-Simulationen durchgespielt. Als Referenz-Programm wurde außerdem der Super-Oldie «International Soccar« mit in die Test-Riege aufgenommen. Was uns beim Spielen angenehm und unangenehm aufgefallen ist, erfahrt Ihr in unserem schonungslosem Vergleichstest Außerdem werfen wir einen Blick auf drei brandneus Fußbal-Simulationen, die in den nächster Wochen erscheinen sollen. Am Anland unseres Testfe ds steht der Tite verte diger: «International Soccer- für den C64 galt bislang als bestes Fullballspiel für Heimcomputer

#### International Soccer

Feuchte Augen und Nostalgle sind bei diesem Programm angesagt. Das Hervorkramen unseres fünf Jahre alten International. Soccer-Moduls war Aniaß für Bemerkungen wie -Weißt du noch, damals. « und ähnliche verklärte Kommentare in Ehren ergrauter Spiele-Tester. International Soccer ist das absolute Super-Oldei und gilt seit Jahren als beste Fußbal-Simu alion. In unserem Vergleichstest mußte es sich gegen wesentlich neuere Software-Enkel behaupten.

Spartanische 16 KByte ist International Soccer groß. Strateg sche Details gibt es keine. Zu Beginn kann man wählen. oder paßt zu einem Mitspieker und läßt auch den Torhuter eine Parade ausführen soferner im Bild ist. Doch Vorsicht, einmal gesprungen, braucht der Keeper ein paar Sekunden, bis er sich wieder aufgerappelt hat. In dieser Zeit ist die Abwehr offen wie ein Scheunenfor

Da die Fußballer-Sprites schön groß sind, und die computergesteuerten Mitspieler relativ Intelligent mittaufen, macht International Soccer ei-



Klassisch International Soccer (C64)

ob man zu zweit oder gegen einem spielen will Hat man auch die Trikoffarben bestimmt, geht es los jede Partie dauert 2 x 3½ Minuten. Die Spielzeit kann man leider nicht verändern

Das Soccer-Spielprinzip ist einfach. Der Spieler steuert den ballführenden Kicker. Per Feuerknopfdruck schießt man nen Heidenspaß. Das zeigte sich auch bei unserem Match, welches das mit Abstand stimmungsvollste des ganzen Turniers war Martin glänzte vor allem mit schwindelerregenden Orbblings, führte auch die hohe Kunst des gelungenen Flachpasses vor und siegte klar 5:1 Heinrichs Ehrentreffer gewinnt immerhin einen Schönheitspreis: ein satter

Weitschuß in den Winkel Weitere Höhepunkte: Heinrichs Ergenter zum 0:1 (Grint) und diverse Pfostenknal er

Bei diesem Klassiker gibt es eider keine taktischen/strategischen Elemente, und die Spielzeit kann nicht eingestellt werden. Sehr gute Spieler werden selbst vom stärksten Computergegner kaum mehr gelördert. Mit einem gleichwertigen Partner macht sichnehin am meisten Spaß

Das fünf Jahre alte Modu wird leider nicht mehr vom Herste ler Commodora vertreben Bei vielen Händlerin gibt es aber noch Restposten Werel-was Glück hat, kann das Modul



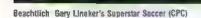
Dia C64-Diskattenversion testeten wir bereits in Power Play 2 Sie besticht vor allem durch viete strateg sche Finessen Es gibt vier Ligen, Pokal spiele, das Programm errechnet mover die aktuelle Tabe le und der Spielstand wird nach jeder Partie gespeichert. Ein wenig Menschenhandel ist auch erlaubt (Kauf und Tausch von Spielern), um die Mann schaftsaufstellung kümmerl man sich se ber, und während einer Fußball-Partie bestimmt man die taktische Marschroute des Teams (zum Be spiel mehr Schlagen), Weniger Pässe schlagen), Mit dem Joystick wird der Mittelstürmer der eigenen Mannschaft gesteuert und - wen man will - auch der Torwart. In einem Trainings-Modus können zwei Spieler in einem Team werkeln (einer als Torwart der andere als Stürmer) oder gegeneinander antreten 1m Liga-Modus kann ein Spieler nur gegen die Computer-Teams antreten

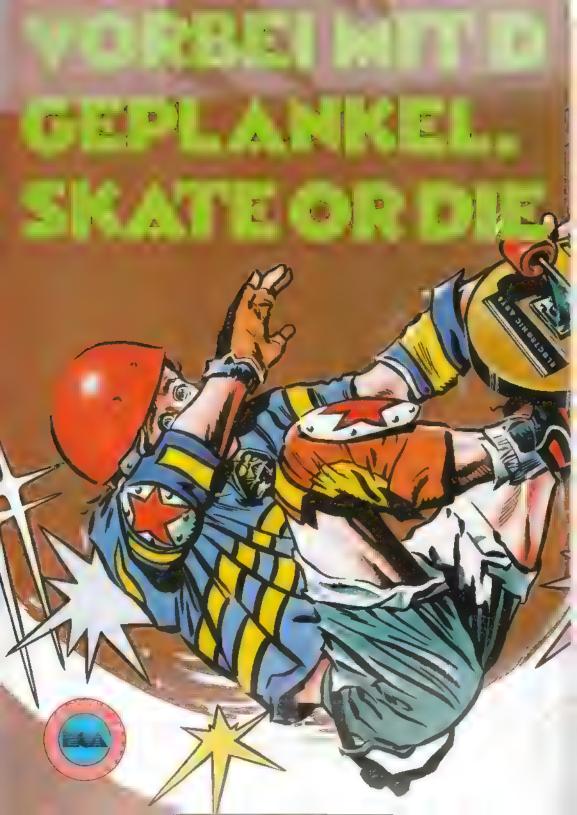
Unser Testspel beginnt zweckmäßige Grafik, floites Scrolling... aber kein rechtes Fußbal-Feeling Super-Weit schusse hüpfen oft über das gesamts Spielfeld. Ein Bespiel-Abschlag von Heinrichs Tor, das Leder kullert gemült chuber den Platz springt zweit, dreimal auf Mart ins Torwari.



Strategisch: Gary Lineker's Superstar Soccer (C64)

terspiel hergegeben, das wir uns gleich in drei Versionen ansehen "Gary Lineker's Super star Soccers für C64 und für Schneider CPC standen auf unserem Spielplan (Diskettenund Kassetten-Versionen sind unterschied ich und werden von uns getrannt bewertet) Die Atan ST-Umsetzung war zu Redaktionsschluß leider noch nicht fertig greift daneben und der Ballist im Netz Hä-häf Martin findet sigar nicht kom sich zur Halbzeit begt er 0.2 hinten Die Konfrahenten sind sich aber ein gidaß Tore hier in erster Linie Zufallsprodukte sind. In der 2. Spielhäffe geht das muntere Scheibenschießen weiter Martin gelingt ein Tor Heinrich hat Anstoß und sickt den Ball vom Anstoßkreis aus direkt in







Martins Tor Gähn! Am Schluß gewinnt Martin mit dem Eishockey-Ergebnis 5:4. Und das, obwohl wir die kürzeste Spielzeit wählten. Partien gegen den Computer fallen oft noch torreicher aus. Schade, daß man hier kaum mehr von einer Simulation reden kann Das Drumherum mit Spielerhandel und Liga-Modus st wenigstens gut gelungen.

Spielgeschehen. Bei unserem Testmuster braucht der Ball zu Beginn der 2. Halbzeit eine Wei e. um wieder auf Touren zu kommen: nach dem Anstoß beibt er ein paar Sekunden lang unsichtbarl Bug Mr. 2 eignet sich sehr gut, um ein wenig zu schummeln. Wenn man den Ball einwerfen oder abschlagen darf, kann man sich beliebig diel Zeit lassen. Föhrt man



Langatmig, Match Oay 2 (C 64)

Deae strategischen Elemente falten bei der C64-Kassettenversion fast alle unter den Tisch. Es gibt keine Liden. Spielstände können nicht gespeichert werden, der Spieerhandel fällt auch flach Es g bt nur noch zwei Mannschaflen, die gegene nander spieen können Fast alle Stärken des Disketten-Originals fallen Lach was die Spielmotivation erheblich mindert. Da kann man nur hollen, daß der aute Gary Lineker keine Datasette an seinem C64 hängen hat Wann or diese Version sieht, ziehl er sich sonst eine Zerrung zu während er sich gequält abwindet Beim Schneider CPC hat man ein tähigeres Programmer-Team gefunden, denn hier bietet auch die Kassetten-Version alle Strategie-Elemente, Ledig ich der Trainings-Modus fällt weg. Zwe Spieler können also nicht gegeneinander antreten, weshalb wir bei dieser Version auf unser Turnier-Match verzichten mußten. Die CPC-Umsetzung ist nicht ganz so schnell wie die C64-Version, doch für Schneider-Verhältnisse wird flott gescroft und der Spielfluß kann sich sehen lassen. Die Ergebnisse der einzelnen Partien fallen auch wesentlich rea-1 stischer aus. Leider trüben ein paar handfeste Bugs (Programm-Fehler), dre zum To I recht erne ternd sind, das

also mit einem Tor Vorsprung, wartet man mit dem Weiterspelen einfach so lange, bis die Partie beendet ist! Richtige Sportsmänner verzichten nattörlich auf solche schmutzigen Tricks, aber wer ähnich skrupellos ist, wie unsere Tester sollte das einmal ausprobieren

#### Match Day 2

Auch von «Match Day 2» treten die CPC- und C64-Versionen bei unserem Vergleichstest an Spielensch sind sie identisch; es gibt auch keine Unterschiede zwischen Kas-setten- und Disketten-Versionen Ähnlich wie bei Superstar Soccer kann alleine oder zu zweit gespielt werden. Man steuert während einer Partie auf jeden Fall einen Feldspieler. Wer mut gist, kümmert sich auch um den eigenen Torwart Es gibt einen Liga- und einen Pokal-Modus mit je acht Mannschaften, von denen beliebig viele vom Computer übernommen werden. Speichem auf Kassette und Diskette ist nicht notwendig: Will man einen Tabelienstand rekonstruieren lippt man einen Code ein. Eine prakt sche Methode, die durch die Verwendung eines besser resbaren Zeichensatzes noch mehr gefallen könnte

Eine Lebevoll -Kickometergenannte Anzeige ist während des Spiels ständig zu beach ten, denn je länger ein Balken nihr ausschlägt desto wucht ger wird ein Schuß, Beim ersten Spiel glaubten wir außerdem, in einen «Slow Motion» Modus- getangt zu sein Belustigten Kommentaren wie -Hu., Zeitlupe wie in der Sportschaul\* folgten bald emüchternde Worte wie »lahme Krücke- und die Erkenntnis das Spiel ist immer so landsami

Die Grafik ist ganz gut gezeichnet. Sie wird von passendem Stadion-Sound untermalt, aber sobald die Geschichte in Bewegung xommt, regiert statt König Fußball eine ganze Packung Schlaftabletten. Wer hier auf die C64-Version hofft, auf der schnelles Scrolling ja eigentlich kein Problem sein sollte, darf deprimiert nach

nickt, aber vor altem Martin zeigte sich von dem Spiel entlauscht. Von Action kann kaum. die Rede sein, außerdem verschwinden des öfteren ein ge Sprites für ein paar Sekunden Match Day 2 bretet zwar e nige interessante Feinheiten (zum Be-spiel wird barücksichtigt ob ein Spieler den Ball mil dem Kopf, Knie etc. annimmt und pratit dementsprechend ab) die Schlafwagen-Geschwindigkeit macht den Spielspaß aberschne Izun chte. He nrich hatte vor Spielbeginn noch einen starken Kaffee getrunken und gewann 2 0. - Wenigstens etwas

#### Soccer King

Weiter geht's mit dem einzigen Programm unseres Turniers, das für Amiga und Atar ST erhältlich ist Weitere Fußballspiele für diese Computer



Merkwürdig: Soccer King (Amiga)



Japanisch Nintendo Socces (Nintendo)

Hause gehen: die ist genauso schlafmützig

Während unseres Turnierspiels, das wir mit der Commodore-Version austrugen, ist zwar niemand eingesind übrigens angekündigt beachtet bitte auch unsere Vorab-Informationen am Ende dieses Artikels. «Soccer Kingist auf jeden Fall schon zu haben; die ST-Version läuft sowohl mit dem monochromen Monitor als auch mit Farbmontor und Fernseher. Sie ist mit der Am ga-Umsetzung nahezu identisch, alle Anmerkungen und informationen über dieses Programm beziehen sich deshalb auf beide Versionen. Lediglich der Sound ist beim Amga etwas ausgefallener (aber deswegen noch nicht besser) ein dig talsiertes. Publikum gröhlt, was nach einer Weile ganz schön nervt.

Es gibt einen Liga-Modus, in dem bis zu sechs Mannschaften um den ersten Tabe enplatz spielen, von denen der Computer beliebig viele übernimmt. Das Programm berechnet stets die aktue la Tabel e, macht aber keinerte Anstaten, sie auf Diskette zu specherr

Auch be Soccer King steuert der Spieler den Mitte stürmer der eigenen Mannschaft Wie bei International Soccer Superstar Soccer und Match Day 2, wird der Bildschirm horizontal gescrollt, man sieht wie be einer TV-Ubertragung immer den Teil des Spielfelds, in dem sich der Bail gerade befindet

Beim Spielen von Soccer King erinnert man sich unweiraus besteht der Ball? Aus Beton? Aus rost/reiem Edelstahl?

π a.ner 2 x 5 Minuten langen Test-Partie gab es kaum spannende Momente. Wenn as einmal zu Strafraumszenen kam. entstand solori ein unabersicht iches Gewimmel von Spieler-Sprites. Wer da noch durchblickt, wo der Ball ist, kann von Glück reden. Marnin schaffte das mit einem Doppelschlag gleich zweimal und siegte 2:0. Seine Meinung über das Programm wurde dadurch aber nicht besser «Das gehört ndiziert, das ist doch seelische Grausamkeit dem Spieler gegenüber«. Auf gut Deutsch-Wer ein Fußballspiel für seinen Amiga oder ST sucht, sollte auf einen besseren Tite warten

#### Nintendo Soccer

Kaum war das Nintendo-Videospiel auf dem deutschen Markt erhältlich, wurde dazu eine Fußball-Simulation angeboten «Nintendo Soccer» ist der schlichte Name des Moduls, bei dem man zu zweit gegeneinander spielen kann Der Computer läßt sich nicht ange bitten und bietet sich mit fünf Schwierigkeitsstufen als

00-01

Scrollwütig World Soccer (Sega)

gerlich an den schönen Satz Die Letzten werden die Ersten se ne - nur, daß er hier umgekehrt interpretiert werden muß Diese erste Fußbal -Simulation für Am ga und ST ist nämlich das Letzte Daß die Grafik nicht sonderlich schön gezeichnet ist. läßt sich irgendwo noch verschmerzen, aber Scrolling und Spielablauf sind furchtbar langsam und ruckelig. Für besondere Erheiterung sorgte das Sprungverhalten des Balis. Er poltert wie ein nasser Sack über den Rasen in der Redaktion wurden die ersten Wetten abgeschlossen: WoGegner an Kleiner Gag am Rande, Jeder Spieler darf sich eine von acht Nationalmannsichen, für die er um Punkte und Tore streiten wil

Die Steuerung ist einfach Je ein Feuerknopf dient zum Schießen und zum Passen Während des Spiels wird immer angezeigt, zu welchem Mitspieler der Paßigehen würde. Man steuert immer den einigen Kicker, der den Ball (Ehrt Hat der Gegner das Leder und man belindet sich in der Verteidigung, kann man außerdem frei wählen, weichen Spieler man übernehmen will. Das man Verteidiger und Torhüter gle chzeitig steuert, sorgte bei diesem Modul für ein wenig Varwirrung. Richtig chaolisch wurde es aber erst wegen einer Eigenart, die dem Torvart kaum eine Abwehrchance läßt schießt ein Stürmer Richtung. Master-System. Die Steuerung ist ähnlich wie bis. Nintendo Soccer (Schuß/Paß), auch hier kann man zu Beginn ein Land seiner Wahl bestimmen. Die Präsentation ist farbenprächtiger ausgefallen und ansatzweise werden gar die Nationalhymnen heruntergeknöde i



Ein erstes Blid der C64-Version von Street Sports Soccer

Tor, wenn das Tor noch gar nicht zu sehen ist, kann der Schuß Irotzdem in den Kasten rot en. Wenn das Tor endich ins Bild gescrollt wird, hat der Torhuter kaum eine Abwehr chance, da das Leder Sekun denbruchte le später schon ins Netz Kullert

Marin setzte diesen Umstand ohne Skrupel und jegtche Nächsterliebe bei unserem offiziellen Test-Match ein Sein entsetztes, von der Weit und solchen spieler schen Mängeln enttäuschtes Opter war eine leichte Baute Endstand 6.0. Wir mußten das Elmeter-Schleßen nicht bemühen, um den Sieger zu küren

Neben dem Weitschuß-Problem fiel unangenehm auf, daß die Bridschirm-Kicker den Ball nicht sehr dicht am Fuß führen, was ein gepflegtes Dribbling so gut wie unmöglich macht Zur 2 Halbzeit werden die Seiten nicht gewechselt. Ansonsten gibt's wenig zu meckern Das Paß/Schuß-System klappt recht ordentlich und die Grafik ist zufriedenstellend. Alles in alem eine durchschnittliche Vorstellung Haben Sega-Besitzer mehr vom Fußballer-Leben?

#### World Soccer

Vor kurzem erschien mit -World Soccere das zweite Fußball-Modul fürs Sega Zu Beginn brauchten wir beide ein Weilchen zur Orientierung, denn der Bildschirm wird nicht gleichmäßig, abndern ruckartig gescrollt - sowohl her zontal als auch vertikal

Ber fast jedem Schuß wird deshalb rasant über den Rasen gescrolit Der Effekt erweckt den Eindruck, als hätte das Modu Schluckauf und ist ebenso lästig wie die fröhlich dudelnde Hintergrundmusik Sound-Effekte pur würden Gehör und Nerven schonen Heinrich. beim Nentendo-Match noch schmählich geschlagen, geht kurz vor Halbzeit mit 1:0 in Führung. Da wird das Joypad gleich freudig geschwungen und auch auf dem Bildschirm wird kräftig gerubelt Das Ergebnis wird grafisch beeindruckend auf der Stadion-Anzeigetatei vermerkt. Martin schwört blutige Pache in der 2. Halbzeit (d.e. Seiten werden brav getauscht)

Es wird ein Kampf auf Biegen und Brechen. Das Passen klappt noch etwas genauer als ba: Nintendo Soccer und man kann richtig in einen Gegner hineingrätschen, um ihm den Ball abzujagen (Fouls ausge-schlossen) Dadurch wechseit das Leder aber sehr oft den Besitzer wodurch die Partie elwas hext sch und zerfahren wird. In der Abwehr kommt man ins Schwitzen, da man den Torhuter mitsteuern muß. Ein plötzlicher Schiedsrichterphit ließ uns staunen das Programm hält sogar die Ab-



Microdeals Soccer rollt an - hier ein Bild der ST-Version

seitsregel atrikt ein Hätte es nach Abauf der regulären Spielzeit unentschieden gestanden, wäre die Entschedung in einem grafisch beeindruckenden Elfmeterschlaßen gefallen Heinrich siegte aber 3:1, und das Elferschleßen kann man auch direkt anwäh-

Auch bei World Soccer ist das Spieigefühl unterm Strich nicht gerade bereuschend. Vor altem das hektische Scrolling und der mangelnde Spielfuß machen sich unangenehm bemerkbar. Als Fazit einigen wir uns auf indurchschnittliche und schreiten schließlich zur großen Endabrechnung

Unsere Übersichtstabelle präsentiert ein überraschendes Ergebnis Das Olde International Soccer, das als Referenz-Programm angetreten war, besiegt die Konkurrenz! Obwohl Soccer in einigen Einze punkten nicht voll übezeugen kann, macht es am maisten Spaß. Und das Spielgefühl ist bei einem Fußball-Programm letztendlich ausschlaggebend

Ansonsten gibt es nur mittelmållige öder deprimierende Ergetnisse zu sehen. Wie gut, daß in den nächsten Wochen dre weitere Fußballi-Simulationen erschelnen werden die wir an dieser Stelle schon einma kurz vorstellen

#### Das Leder rollt weiter

Aus Frenkreich (Fußball-Europameister 1984!) kommt "Hotball" Diese Fußbal -Simulation von Satory wird für Amge und Atari ST erscheinen. Die Pressemtteilung kündigt ein paar interessante Features an man wird sogar foulen können! Bis zu drei Spieler können gleichzeitig spielen, und es solauch einen Team-Modus geben, in dem man zusammen antreten kann. Sanfte Dribblings, harte Schüsse und ein begaistertes Publikum dürfen da auch nicht fehlen. Hotbail sollte bereits erschieren sein, wenn ihr diese Seiten iest und wird z rika 80 Mark kösten.

Bei Epyx feiht man zur Stunde an den letzten Details von "Street Sports Soccera. Ähnlich wie bei den anderen Programmen der Street Sports-Reihe wird hier nicht das muntere Treiben der Profis simuliert. Vielmehr treffen sich ein paar Jugendliche, um ein bischen auf der Straße zu bo zen Zu Beginn des Spiels kann mansein Team erst mal Spieler für Spieler zusammenstellen Street Sports Soccer soll im Mätz für den C64 erschernen Soccere bald In die Stadien lassen Die ST-Demo-Vers on machte bereits einen guten Eindruck flottes Scrotling und eine grafisch tolle Anzeigstafel sind uns aufgefallen, Auch diese Fußbal-Simulation war zu



Fußball aus Frankreich für Amige und ST; Hotball

und wird etwa 35 Mark (Kassette) bis 50 Mark (Diskette) kosten

Der dritte im Bunde wird wie Hotbalf nur für 18-Bit-Computer erscheinen: Microdeal wird «ST Soccer» und «Amiga

Redaktionsschluß fast fertig Wenn alles klappt, werden wir In der nächsten Power Play wieder ein paar Halbzeiten spielen, um die Fußbal-Neuheiten für Euch zu testen

(h)

Trei	System Datentr	Regelein- hattung	Strategie	Para- motor	Computer- Gegner	Grafik	Sound	POWER-Wertung (Spielepes)
International Soccer	C54 Modul	6	0	5	7,5	7	2.5	8,5
Gary Lineker's Superstar Soccer	CPC Kass./Disk	8	8,5	7	8	7	1,5	6,5
Gary Lineker's Superstar Soccer	C64 Diax	8,5	8,5	9	8,5	6,5	2,5	0
World Soccer	Sega Modul	7,5	0	6,5	6	7	5	6
Ninlando Soccer	Nintendo Moduł	7,5	0	6.5	6,5	6.5	6	5.5
Maich Day 2	CPC Kaas/Disk	8	3	8	8	5,5	6.5	3,5
Gary Linekar's Superstar Soccer	CB4 Kass	6,5	4	0	2	8,5	2,5	2.5
Match Day 2	C64 Kess./Disk	6	3	8	6	3,5	7	2.5
Soccer King	ST/Amiga Disk	6	0	6	2	2.5	2	1,5

Für jede Fußball-Simulation haben mir in ver echiedenen Kriterien Wertungen zwechen 0 (nvserabel/night vorhanden) und 10 (absolute Spitzenklasse) vergeben. Orei dieser Kategonen kenmithi von unseren anderen Testa. Un ter Greffik fallen Aspekte wie Scrolling: Farben atc unter Berücksichtigung der Fährgignen des jeweilgen Computers. Abshahes gut für die Kategorie Bound Bei Fishball-Simule liónen sind vor allem passende atmosphánsche Effekte wichtig. Unsere POWER-Wer tung stielne Art Fezil: Sie drückt eus, wie gut wit ein Programm nagesam finden. Sie er pot sich nicht durch das Versechnen ei er Ein zelwerfungen, denn glese aing unterschiedhigh wichtig Die POWER Wertung let der Gradmesser datur ob ein Computer

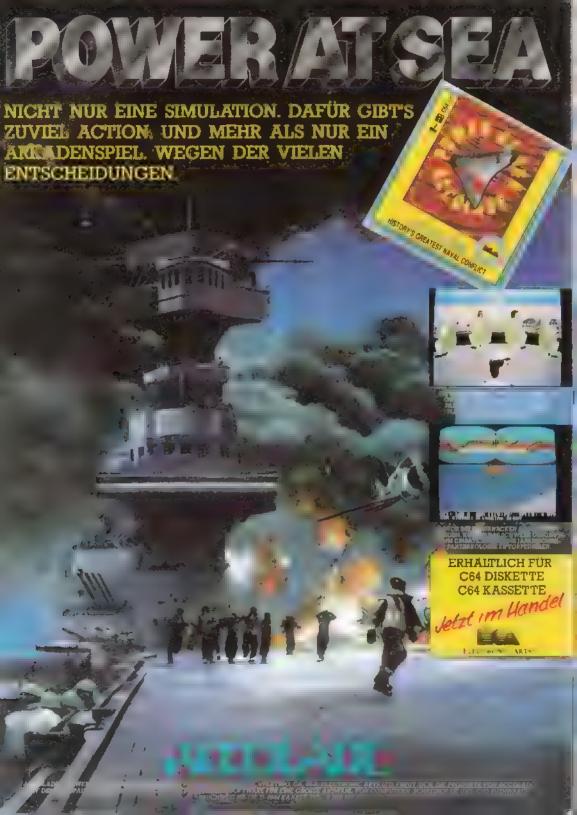
ih ällern gut oder schlecht ist. Da sie am anchrigsten ist, haben wir die Programme in der Tabellen asch abstatigenden POWER-Wertungen der dinet.

Bei unsernn Nergleichsest faben wir au-Berdem en pie Kufstrein bewertet die soeniel bei Fußbeil-Simulationen wichtig sind Unter Regeleinhisfatung berücksichtigen wir, wie eng sich ein Programm en die Regeln des Fußbeil-Sports hähr und wie realistech estem Die Wertung für Strategie briefnist sich

Die Wernung für Strategle grunnern sich daran answere sich einer Dates nung um abs Füßballe sich geboren werden. Gebilde auch Beispele einer unga-Knodes die dam die Siele 40 gesonen der nunga-Knodes die dam die Siele 40 gesonen der nung die Massen zu gesonen der Auffrage an man die Massen zu der Gesonen der Auffrage an der Mitspieler während einer Panie beeinflussen?

Ber Peremeter haben wir dataut geschiet wie start oder flex-bei ein Programm all Plus bunkte geht es um Beispiel wesen man die Lange einer Pertie einstellen kann zwei Spielle im Team spielensennen etr.

Ein besonders weithiger Aspek innd die Computergegner Die Wertung in dieser Kategorie sit um so höher. In mehr Schwiedig versische sich Zich dem zu beiten hat Esket auch wir hilt, das dieses Staten gut verstellt auch wir hilt, das dieses Staten gut verstellt sich in der man sowohl als Anfahper zu Erfolgerebensen kommel und sie fongsechtlichtens Spieles immer noch eine Herausforde-ung genoten bekammt. Einzelnstellt und Briddundingen zu unsesen Wenunge könnt ihr unsesen Filestas annehmen in dem lodes Programm einzeln begrochen wird. (Hij



# COMPUTERST PIEUS

enn das Software-Jahr so weilergeht braucht einem nicht bange zu werden: bei den Computerspielen ist zur Zeit Abwechslung Trumpf. «Out Run» und «Super Hang-On» sind neuer Stoff für Rennsport-Freunde Arcade-Action wird bei «Gryzor», «Rastan» & Co. geboten Mit «Platoon» gibt es jetzt das spektatkuläre Spiel zum Film «Bravestarr» ist das Programm zu einer neuen Spielzeug-Rie-

Kein Mangel an interessanten Computerspielen: ein ganzer Schub frischer Titel beschert Neuheiten in allen Genres. Automaten-Umsetzungen sind auch diesmal reichlich bei unseren Tests vertreten.

he Freunde von Denk- und Logikspielen werden mit Titeln wie »Deflektor» und »Tetr s» bedient, und an der Adventure-Front hat Infocom mit «Sherock» wieder zugeschlagen. In dieser Ausgabe sollte eigen! lich für jeden etwas dabei sein. Die Queität der einzelnen Tteln ist recht unterschiedlich doch unser gnadenloses Test-Team tut sein Bestes, um die Spreu vom Weizen zu trennen. Um Euch möglichst visie Umsetzungen und Neuheiten vorzustellen, haben wir den Computerspiele-Tei) um eine neue Test-Form erweitert, an seinem Ende findet ihr Kurz-Tests, die Euch in Kürze informeren

Auf der Hardware-Seite etabieren sich ST und Arriga Immer mehr Auch in dieser Power Play werden die beiden Aufsteiger-Maschinen mit vlelen Neuerscheinungen bedacht. (h)

### Tetris

Schon mal ein Puzzle unter Zeitdruck gelöst? Bei »Tetris« kommt man ganz schön ins Schwitzen.



Geometrie im freien Fall inklusive Statistik (Amiga)

ach Starkil ers ehernem Gesetz der Motivation sind die Spiele mit den einfachsten deen auch die laszinierendsten «Tetris» hat auch e nisimples Prinzip Stellen Sie sich einen durchsichtigen Becher vor. Sie schauen von der Seite in In hinein so daß Sie ein richt ges schönes «U» sehen können in den Becher purzein nun geometrische Figuren. Das tun ale nicht geballt sondern schön der Reihe nach. Insgesamt gibt es sieben verschiedene Formen, die in den Becher faken können: ein Quadrat, ein Stab und fünl verschiedene Winkel Sie kommen in bunt gemischter Rei-

henfolge angeflogen. Sobald die Blöcke am Boden angekommen sind, stoppen sie und 
ein weiteres fellchen fällt in 
den Becher Wenn as auf den 
anderen Block oder den Boden 
fällt bleibt es ebenfalls stehen 
Danach fällt wieder eine geometrische Figur nach unten 
Das wiederholt sich so lange 
bis der Becher vol und dam t 
das Soiel beendet ist.

Gottlob lassen sich die Figuren steuern und drehen. Sie mussen sie also so aufeinanderstapelin, daß es möglichst lange dauert, bis der Becher vol ist. Da das ziem ich schniel geht, hat Tetris noch eine weitere Regel Jedes Mal, wenn eitere Regel Jedes Mal, wenn ei-

Grafik	4.5	:	:	7				
	5.5							
Power-Wertung	8	•			1	1		

Grafisch ist die Amiga Version nicht umwerfend

Amiga, C64, MS-D0S (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum) 34 Mark (Kassette). 39 bis 69 Mark (Diskette) \* Mirrorsoft

ne waagtechte Reihe vollständig ist, verschwindel sie und hinterläßt außerdem angenehme Spuren auf dem Punktekomo Die Biöcke, die oben lagen, rücken eine Stufe tiefer Auf diese Art kann man Teirs theoret sich so lange spielen, bis ein IC durchbrennt oder die geistigen Kräfte sichwinden.

We'nn ein Block am Rand des Bechers auftaucht mussen Sie schnell abschätzen wohn der Block fallen soll. Das ist sich wichtig, denn es ergeben sich schnell ästige Hohraume, die man nur sehr müh sam wieder schließer kann Sobald nur ein kleiner Hohraum enlstanden ist läßt sich die ganze Reihe nicht mehr abbauen Man muß also lückenios stapeln, um zum Erfolg zu kommen. Netterweise beginnt das Spiel langsam, wird aber

sietig schneller. Zuerst kommen die Steine angekrochen, um schließlich ziemlich zackig in den Becher zu plumpsen

Auf dem C 64 täßt sich Teira nicht lumpen, Das beginnt mit einem 10-Minuten-Song (im Str. von Jean Michel Jarre – Bombasth), in dem auch einige digital sierte Effekte zu hören sind. Das Titelbild ist genause imposent. Das Spiel ist schön aufgemacht, wenn auch die Farben der Steine eiwas billich aussehen.

Am Rand des Spielfeldes kann men den Stein erkennen der als nächster in den »Pott« fallen wird. Das erwies sich ale große Hilfe, wei man immer gut vorausp einen konnte

Sei der Amiga-Version wabert unverständlicherweise der Hintergrund ständig, was aber nicht sonderlich stört



Die Löcher im Gewebe werden noch zu Problemen führen (C64)

Graffik	5.5	+	1	7	1	3			
Sound	7		$\Box$	?	1	1			
Power-Wertung	8			7	•			•	

Auch auf dem C 64 ein hoher Spielwert



Während des ganzen Spiels auf eine neite kielne Melodie, die schnell zum Ohrwurm wird. Die Amiga-version hat noch ein kielnes neites Extra. Es wird während des Spiels angezeigt wiewel Steine von einer Farbe bereits heruntergefalten sind. Das ist für den Spielver laufzwar überhaupt nicht wichtig aber für den Statist keine ne wahre Freude.

Erstaunlich stark ist die Umsetzung für MS-DOS-PCs ausgefallen

Man kann dei dieser Version einige Parameter einstellen Da wäre zuerst die Geschwindigkeit von mude zurkeind bis bitzan girasend gibt es zehn verschiedene. Schwierigkeitsgrade Außerdem kann man vorgeben ob und wie hoch der Becher gefullt ist wenn man



Als Tetris in der Redaktion eintrat, war es einige Zeit sehr still im Spielezimmer, in dem es sonst immer hoch hergeht. Borte saß vor dem PC, Heinrich vor dem Amiga und ich vor dem Cest. Die Stille wurde nur von Tastaturklickten und dumpfem Grunzen. unterbrochen wehn einer von uns einen Stein falschigssetzt hatte

Tetris lessell auf den ersten Blick und 88 den Spieler in chri mahr so schne los Es st auch völligege ob man es auf einem 3,7 KByte Computer mit Lie-Rot Mon for spielt oder auf dem Zum bitsu 9000 die Spieltdeelist hier das einzig Interessante Alle Verworten machan gleichwiel Spaß.

Leider mußle ich festatellen, daß die anfange riesige Motivation eigneit nachteß – auch wenn ich Tetris immer wieder geme zur Hand nehme

an den Start geht. Diese Funktion ist für Experten, der Normalspieler hat achon mit einem leeren Becher genug zu tun.

Mirrorsoft hat angekundigt, daß die Auslieferungs-Version der PC-Umselzung apeicherresidert sein wird. Tetris ruht dann so lange im Speicher, bis man es aufruft. Und wenn denn der Chef ins Zimmer sturmt, schaltet man Tetris einfach mit einem Tastendruck wieder aus. (al)

	Grafik	6.5	•	•	:	$\Box$	1	1			
į	Sound	0.5									
	Power-Wertung	8.5			•	7	7	1	2	lacksquare	

Auf dem PC spielt sich Tetris am flottesten



Auch Starkiller (links) spielt auf seinem Raumschift Tetris (MS-DOS)

### Gauntlet II

C64 (Atarl ST, Schneider CPC, Spectrum) 34 Mark (Kassetta), 39 brs 69 Mark (Diskette) \* U.S. Gold

Graf k	5.5	1	•	1		;			
Sound	3.5	回			R				
Power-Wertung	6.5	•			•	•			

er Nachfolger zu »Gauntlet«, einem der größten Hits der Salson 1986/87 ist da. Wer bei »Gauntlet II» ein völlig neues Spielprinzip erwartet, wird ein wenig enttäuscht sein. Im Prinzip geht es wieder einmal darum, durch Hunderte von Labyrinthen zu wandern verschiedene Monster zu verprüge n und Schalzkisten sowle wichtige Extras aufzusammen Beiden Heim computer-umsetzungen kön nen wieder zwei Spieler gleichzeitig antreten. Bei der ST Version kann wie beim Automaten sogar zu viert gespielt werden solern man ein spezielles Interface besitzt, das den ST mit zwei zusätzi chen Joystick-Ports ausstattet.

Bei den vier Spielfiguren

kann man nun beliebig wah en es können also zum Beispiel zwei Zauberer die Dungeons beireten Unter den spielerischen Neuherten befinden sich Schüsse, die an den Wänden abpralten, bewegliche Ausgänge und Ekelbolzen wie die "Iti-Kreatur Beruhrt sie einen Spieler konzent eren alle Monster hre Angriffe nun auf ihn! Durch Beruhrung des Mitspielers kann man diesen Fluch eigent weitergeben.

Die bei den Umsetzungen von Gaunt et 1 schmerzlich vermitten. Schatzkammern sind jetzt dabe. In hinen hat man nur 30 Sekunden Zeit, um möglichst viel Schätze zu mopsen. Punkte gibt es dafür aber nur, wenn man rechtzeitig den Ausgang findet! (htt.)



Monster, Schätze, wie gehabt (C64)

#### Heinrich: «Wenig Fortschritte»

Als Gauntiel vor gut einem Jahr erschen brachte es frischen Wind in die Spiele Szene Nursind wir mittlerweile mit ähnlichen te weise sogar besseren Programmen aus diesem Genne zu Genuge eingedeckt worden Deshald kann nicht gaunt ein nicht mehr sollicht begelstem obwoht es zu zweit druchaus Spiel macht Alteine wird die unt in hilb Pluge eil wesentlich schne er angweitig.

De neven Features denen man im Lauf des Soies brages net sind zwei ganz het idoch bei der Ceulvers or halm und de Graf kieln wenig enttauscht das Scrotling ist nicht ao schön fille-Bend und schnell wie Gauntiel.

Gauntiet ist ein recht solides Spiel das abei keinen meh vor Begeisterung umwirft. Wer Immer noch Gauntlet-Fan ist, für den ist der Nachfolger ein gefundenes Fressen

#### TENNESS TO THE STATE OF THE

# Gryzor

Frisch aus der Spielhalle kommt Lance Gryzor. Dieser sattelfeste Held muß im Kampf gegen die dreisten Durrs die Erde retten.

uf einem abgelegenen Fleck der Erde haben sich die Durrs vom Pleneten Suna niedergelassen Sie machen da allerdings keinen gemut ichen Urlaub, sondern schmieden finstere Eroberungspläne. Zur Zeit bastein die ungebetenen Gäste an einem Appari lo, mit dem sie das Klima man pul eren woilen Hintergedanke der meteorologischen Aktion Eine neue Eszeit ausiösen und dann im Schongang die ganze Erde erobern

Nun gibt as artraulicherweise noch die strammen Burschen der irdischen Verteid gungs-Organisation Eines hrer Milglieder lat Lance Gryzor. dar e nes Tages beim Spazierengehen das Gebiet der Durrs entdeckt Einkluger Mann würde jetzt schleunigst verduften und Verstärkung holen, doch der Wetter-Apparat der Durra est achon so gut wie lertig - die Zeit drängti Lance Gryzor k opft sich also selber aufmunternd auf die Schuller und zischi los, um den Invasoren im Alle ngang Saures zu geben

Dese schwungvolle Geschichte gehört zur Umsetzung des Konam-Automaten "Gryzor" Das Spielprinz p läßt sich auf den Nenner "E nze kämpfer gegen gewaltige Übermacht« bringen Clevere Extras, untersich edliche Levels und eine ausgeklügelte Steuerung sorgen aber defür,

Grafik	9.5	1			1	7	1	7	H
Sound	6		F	7	1	Ŧ			
Power-Wertung	8.5			•		•	•	1	

Schoelder CPC (C64, Spectrum) 34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Ocean



Liebesgrüße vom Flammenwerfer. Mit dieser Extra-Walfe kommi Fraude auf (CPC)

daß Gryzor sich spielerisch von der zahireichen Konkurrenz abheben kann

Das Programm besteht aus drei Teilen, die bei der getesteten CPC-Version einzeln geladen werden. Das klingt aber zunächst schlimmer als es ist denn jeder Teil ist recht um-





Der zur Zeit woht beste Grafiker auf dem Schneider CPC heißt Mark K. Jones, ihm haben wir bereits die exzellente CPC-Version von -Renegade- zu verdanken Mit Gryzor hat sich der Junge selber übertroffen: schneile Action, jede Menge Sprifes und eine gehönige Farbenpracht machan dieses Programm zum Genuß. Das alle n wurde noch kein Klasse-Spie machen, doch bei Gryzor gibt es auch ansonsten keine Sohwachpunkte. Die Steuerung ist hervorragend und die Mctivation sehr hoch Und wenn man am Schluß des ersten Leveis weder einmal vom letzten Roboter umgenietet wurde, kann man ganz schöne Rachegefühle bekommer

in unserer Redaktion ist Gryzor des meistumlagerie CPC-Spiel seit Renegade Wer heiße Action mit Oppiger Grafik achätzt, wird von diesem Programm begeistert sein



tm zwelten Tell muß Gryzor auch Plattformen benutzen, um nach oben zu komman. Auch hier wird ordentlich geschossen (CPC)

tangreich. Zu Beginn kämpft sich Gryzor erst mat von links nach rechts vor, wo er von gegnerischen Wächtern und Geschützen munter beschossen wird. Gryzor ist mit einem Gewehr ausgerüstet. Im Laufe des Spiels tauchen Behälter mit Extrawaffen auf Doch Vorsicht, wenn so ein Behälter durch die Luft il egt denn seine Berührung kann tödlich

sein. Gryzor muß ihn erst aufachteßen, um sich dann das 
Extra zu achnappen Es gibt 
vier Typen Ein superschnelles 
Maschinangewahr, eine Luxus-Kanone die n dre Richtungen gleichze ig baltert, einen besonders schlagkräftigen Laserstraht und einen 
Schutzschild der Gryzor vorübergehend unverwundbar 
macht. Nach einigen Spielen

#### SALASITATED STOLET



Gryzor-Spleiautomaten kurz, aber teuer. Er ist für einen Normalverdiener einfach zu schwer Dementsprechendiskeptisch war ich, als die CPC-Jmsalzung bei uns eintraf. Aber was ich zu sehen bekam hat mich fast vom Stuhl gewüchtet.

Meine Erfahrung mit dem WHE

bekommt man schnell heraus. an welcher Stelle weiche Waffe am besten ist.

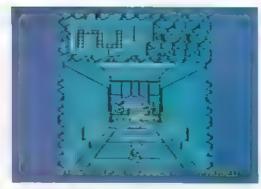
Am Ende des ersten Abachnitts mu6 unser Held des Tor zu den unter rdischen Anlagen der Durrs aufschießen Hier muß Gryzor bei anseholicher 3D-Graf k die Verriege ungen von Türen aufballern, um sich Kammer für Kammer zum Kontro Iraum vorzusch eßen.

Gryzor ist zwar -nur« ein Bailerspiel aber eines der allerersten Güte. Alles an diesem Programm ist intelligent programmiert: Mit der Steuerung kann man Gryzor flott und präz seiten ken. Jede Walle hat ihren eigenen Soundeffekt, die Sprites sind schnell Das Problem mit dem auf dem CPC kritischen Scrolling ist durch das «Umbiáttern- der Screens gut gelöst

Gryzor hat gerade den richtigen Schwierigke tsgrad nicht zu einfach, aber auch nicht frustrierend Wer seinen Schneider-in einen Spielautomaten verwan dein will braucht dieses Prooramm einlach

Nach einer schwierigen F nai-Bailerei wird auch dieser Raum in Schutt und Ascheigeeq! Während -- z' nachce aden wird darf der Spieler ein Weichen verschnaulen. Der zweite Stützpunkt der Durrs ist noch besser bewacht als der erste

An der Steuerung haben die Programmierer wohl ein Weil chen herumgeknobelt denn



Der Weg zum Kontrolfraum ist voller Gefahren (CPC)

sie ist bei Gryzor komplex wie ber kaum einem Action Spiel Man muß dabe auch nicht die Tastatur zur Hille nehmen Durch Joystickdruck und je nachdem, ob der Feuerknopl gedruckt ist oder nicht, kann die Spieifigur nach links und rechts laufen nach oben und unten springen, während eines Sprungs die Richtung ändern und schießen Gryzor kann sogar nach links, rechts oder oben schießen, wenn er stillsteht. Das at auch bitter nötig um im Kampf gegen die Durrs bestehen zu können. Ab dem Ende des ersten Abschnitts wird das Spiel ganz schön schwlerig.

### Rastan

Grafik	6.5	·	1		1	7	7			
Sound	7	7	7	•	1		1	•		
Power-Wertung	6.5	•	1	•	7	1		8		

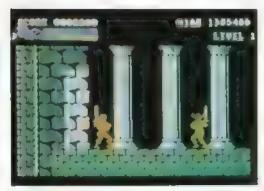
C64 (Schneider CPC, Spectrum) 34 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) + (magine

as Land Maranna wird VOR Barbaren beherrscht. Der König dieser harten Burschen ist Rastan, ein schwertschwingender Kämpfer der furchtlosen Sorte In Jungen Jahren hatte er mai Knatsch mit dem Zauberer Karg der sich jetzt rächt and Maranna verhext 1m Land tauchen so viele Monster und Dämoren auf, daß se bat den Barbaren vor Angst die Lendenschurze schlottern Rastan persönlich packt sein Lieblingsschwert aus und zieht los. um den Kreaturen des Bösen eins überzubraten

Das Computerspiel «Rastan« ist eine Automaten-Umsetzung, bei der sich unser barbar scher Held durch sechs umlangreiche Levels schlägt. Weil sich die Programmierer bemuht haben, die Monster möglichst schiek hinzubekommen (was Speicherplatz kostat) werden die Levels einze n nachgeladen

Rastan kann laufen, springen, sich ducken, klettern und bei all diesen Aktionen sein Schwert schwingen. Trotz der vielen Bewegungen kann er bequero mit einem Jovstick gesteuert werden. Im Laufe des Spiels trifft man auf andere, stärkere Waffen die man mitnehmen sollte. Es gibt noch viele andere Extras, die erscheinen, wenn bestimmte Gegner vernichtet werden Schutzschilder, Elixiere, die Lebensenergie zurückbringen, ein Ring, durch den man schneller zuschlagen kann und einiges mehr

Dank einer -Continue-Funktion kann man an der Stelle weiterspielen, an der man sein letztes Leben verlor Das gent selbst bei einem Vollblut-Barbaren wie Rastan nur dreimal hintereinander.



Gute Manieren für Barbaren: Schlag' erst zu, wenn das widerliche Monster outen Tag gesagt het (C 64)

#### Heinrich -Viel Monster fürs Geld-

Die Grafiker haben sich ganz schön angestrengt, um Rastan auf dem C64 gut aussehen zu assen. Die Sprites sind schör groß und gut an miert. Der Spielabiauf ist allerdings langsamer als helm Automated

Das Spielprinzip ist nich sonderlich intelligent. Malsiens st man mit Laufen, Kleiferr und Schwertschwingen beschaftigt Wenn Rasian in die Hin ve jehr und von lese Pos in aus sping" hupf er soga besonders nonh

Es aucher aber immer wieder

Statleh auf an denen mar ein sehr gutes Timing and Tim beispie-swe-se ZUM COPP Z S JE THE rorp + tempt las & tpe Zu 3 161

Fasar s or s stre we de usaumkezuig in R, ga aus afs. heid w ksvo 6 . 1 + 6 \_ + + 9 Mar wrd dall, hightigu mo venisch d. raeleves zu speen Die Oc- Hoosie am Ende jedas Levels sind feutisch schwer zu besieden wann mar Keine optimale Watte hat

# **Psycho Soldier**

Grafik	3.5		1	+				
Sound	3	$\Box$	Ŧ					
Power-Wertung	2.5	1	F					

C 64 (Schneider GPC, Spectrum) 34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) \* Imagine

erade e n paar aue Monates nd vergangen, seit wir mit der Umsetzung des Sp elautomaten -Athenabeglückt wurden Imag ne zaubert jetzt schon den Nachfolger aus dem Hut. Bei «Psycho So d er- muß sich die Amazone Alhena mal wieder mit ein paar Schwierigkeiten herumärgen. Genaugenommen hat es sie auf eine Weit verschlagen, auf der die Menschen un ter der Knute einer finsteren Dämonenbrut leiden Sechs Levels lang, von denen jeder etwa 30 Bildschirme groß ist kämpft sie gegen die Finsteringe Am Ende eines Levels auert ein besonders zäher Dämon, and majurater muß des Programm nachladen, um sich

e ne neue Spielstufe reinzuziehen – Kassetten Benutzer seien gewarnt

Psycho Soldier ist ein Ballerspiel mit einer Prise Plattform-Action, denn Athena kann meizwischen mehreren Gängen pendeln, die ubereinander angeordnet sind. Während der Bildschirm unbarmherzig von rechts nach links scrolit, wird sie von den diversen Dämonen munter angegriffen Mit dem Feuerknoot brät man diesen Burschen eins mit dem Laser über, ein Druck auf die Leertaste bewirkt den Einsatz einer Bombe, Hinter Fe sen, die man aufschießen kann, verbergen sich Extras. In erster Linie handelt es sich um verschiedene Bombentypen (hl)



Athena ist zurück -wäre sie nur daheim geblieben (C 64)

#### Heinrich -Warum nur warum?-

Uif schon wieder eine mißglückte Automaten-Umsetzung des mecht ja langsam wirktlich keinen Spaß mehr Die Hintergrundgrafiktigt schlicht die Sprites sehen streckenweise so aus. als hätte mein CB4 einen Wackeikontakt Im Video-Chip, die Musik ist lasch und das Spielprinzio. Au weia!

Psycho Soldier bielel herzlich wenig Neues selbst die paar Extras die es zu horen gibt, lockern der annen Spielfuß nicht sondersch auf Außerdem tet das Spiel ein wenig biestig da ainem die gegnertschen Sprites mitunter soht schnell im Nacken hän gen Hier motiviert mich nach der Meidung -Game Over-leider herzlich wentig, um weiterzusgeien Schade, aber das ist leider sin weiteres Spiel für die -Vrgiß es fieber schnelli-Schubbade

## Masters of the Universe



Viel Felnd, wentg Spielwitz; He-Man hat's night leight (C 64)

#### He nrich -Nur für He-Man-Fans-

Viel Grafik im Speicher flottes Scronling inklusive. Technisch ist das Programm ganz gul doch beim Spellwitz beginnt das große Wehklagen Ein bilschen - Robotrons ein wenig Zweikampf Action gewürzt mit dem auf Dauer nervötenden Tippen au, die Tastalur zwecks. Orientierung assen mich nicht gerade vor Fraude erbeben. Wie viele ander

re Lizenzspiele hapertis bei Ma sters of the Universe am langwe ligen Spielprinzip. Außerdem ist es relativ schnell gelost.

Nachwuchs-He-Men können herschor ma ein bilschen über die Welt zu retten Sollten Sie kein großer Fan der Universe Serie sein durfen Sie dieses Computerspie aber ruhigen Gewissens ve saumen.

Grafik	65	:		:			1		
Sound	5.5	•	$\Box$	•	1	$oldsymbol{oldsymbol{\square}}$	F		
Power-Wartung	3			•					

C 64 (Atari ST, MSX, Schneider CPC, Spectrum) 34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) + Gremilin

ruher spiellen Kinder mit Pluschteddys und Model autos, heule mit He ! lan mit Skeletor in den Kinderz mmern haben die-Masters of the Universe- Einzug gehalten Der Obermacker dieser Spielzeugsene ist der mit Muskeln re aboth desegnete He-Man. dem mit Skeletor ein würdiger Chef-Bösewicht gegenübersteht Letzten Dezember lief bei uns der erste abendfullende Spielfilm um He-Man & Co. an indem der Ober-Gule von Doigh Lundgren überzeugend verkörpert wurde - wie gut, daß die schauspielenschen Anforderungen sich bei dieser Rolle auf Zähneblecken, grimmig gucken und Schwertschwingen beschränken. Zu diesem Film hat Gremlin ein Spiel programmert (nicht zu verwech-

sein mit dem Masters of the Universe-Computerspiel, daß uns U.S. Gold vor gut einem Jahr bescherte)

Um zur Universums-Herrschaft zu kommen, muß He-Man acht Saiten finden. Während man durch die Straßen hetzt, tauchen pausenlos Skeletors Hi fsbösewichter auf. Da He-Man aber mit vielen Bildschirmleben gesegnet ist kann man die Burschen im gro-Ben und ganzen ignorieren

Verschiedene Action-Spielemente werden hier durcheinendergewürfel. Komischdaß die An eitung verschweigt daß durch Druck auf die Liesttaste eine Karte auf dem Bidschirm erscheint. Hat He-Man schließlich alle acht Saiten gefunden, mißt er sich im Endkampf mit Skeielor (h.)





AMIBA	
ARCHON II	79
CALIFORNIA GAMES	69
GIANA SISTERS	53
INDOOR SPORTS	79,-
TETRIS	53
WIZBALL	89

MARY NO	
CAL FORNIA GAMES	68
	69
ECO	56
FNDURO RAGER	69
CIANA SISTERS	53
JINXTER	69
RAMPAGE	69
SUB BATTLE SIM	69
SUPERSTAR ICE HOCKEY	79
r <sub>k</sub> +iii	53
IMS FUNIV MIL SIM :	69
WINTER OLYMPICS '88	53
WIZBALL	5.3

SEGA	
AFTER BURNER	79,-
FANTASY ZONE II	69
CREAT BASKETBALL	59
GREAT GOLF	59.
OUT RUN	69
TEDDY BOY	49

leicklichter und Premiertume, vielofhalten

COMMODORE 64	Kass	Disk
ARCHON II	25	40
BANGKOK KNIGHTS	33	43
BARD'S TALE I		40
CALIFORNIA GAMES	33	43
CHUCK YEAGER'S		53
DEFLECTOR		43
ENGURO RACER	33	49
GARF ELD	33	43
GAUNTLETT II	33	39
GIANA SISTERS	33	43
GUILD OF THIEVES		53
GRYZOR	29	33 -
NODOR SPORTS	29 -	43 -
#Bounds		53
EGANCY OF THE A		59
MANIAC MANSION		43
MASTER OF THE JNIV	29	6.1
MATCHDAY II	29	31
FOOT TO THE THE	33	33
SUBTRIBE .	29	13
PSYCHO SOLDIER	29	3.1
R . K	33	33
RESERVED THE RESERVED TO SERVED THE RESERVED T	33	4.3
SUB BATTLE SIM	* *	43
SUPER HANG ON	33 -	43 -
SUPERSTAR ICE HOCKEY	* *	43
SUPERSTAR SOCCER	29	43 -
TETRIS	29 -	33 -
VERMEER		53 -
WINTER OLYMPICS '88	29 -	33

Weitere Programme auch für iBM, Schneider Atan XL, ST und Commodare

SCHNEIDER CPC	Kass	Disk
BANGKOK KNIGHTS	29	43
CALIFORNIA GAMES	33	43,-
DEFLECTOR	29 ~	43
ENDURO RACER	33 ~	53 -
GAUNTLETT 11	33	43
<b>C</b> 106-8-106-106-1	29	43
NDOOR SPORTS	29,	43 -
MASTER OF THE JNIV	29	4.3
MATCHDAY II	29	43
MUT TELIK	33.	43
PLATOON .	29	43
PSYCHO SOLDIER	29.	43
RAMPAGE	33	43
SUPER HANG ON	33,×	43 -
SUPERSTAR SOLCER	29 -	43 -
FETRIS	29.	45
VERMEER		53

CALIFORNIA GAMES	69
CHUCK YEACER'S	79
NDOOR SPORTS	79
JH-KIEK	69
UB BATTLE SIM	69
SUPERSTAR ICE HOCKEY	69
TETRIS	53.
M.S (UNIV MIL SIM)	69
WINTER OLYMPICS '88	53.
WIZBALL	53

Ständig alle wichtigen Neu-erscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT Postfach 3115 4830 Gütersloh 1

Aame PLZ/Ort Telefon					
Inland NN + 5 DM oder Scheck + 5,- DM Ausland nur Scheck Barr Überweisung + DM 8,-	14 1 46 10 B. 15				
Name		Г.	120		
\$0.028					
PLZ/Ori					
Telefon			-		
Alter		-	÷		
Computersystem					

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

# Platoon

Graftk	8		7	F	ā		R	7	1	
Sound	7	$\Box$		+	•		1	•		
Power-Wertung	8		0	1		7		?	:	

C64 (Schnelder CPC, Spectrum) 34 Mark (Kassatte), 38 bis 49 Mark (Diskette) \* Ocean

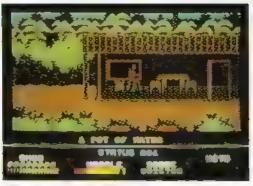
Heikel, heikel: Ein Action-Spiel zu einem Anti-Kriegsfilm. Das auf dem Oscar-preisgekrönten Vietnam-Film basierende Computerspiel »Platoon« ist jetzt erschienen.

as erste Opfer des Krieges ist die UnschuldMit diesem untersteil
wurde in Deutschland der
amerikanische Spielitm -Platoon- versehen, der 1987 mit
großem Erfotg in die Kinos
kam. Ocean Software kaufte
die Lizenz um ein Computerspiel zum Film zu produzieren,
Nach gut einem halben Jahr
Entwicklungszeit ist die
C64-Version von Platoon jetzt
fetrig

Sie haben die Aufgabe, zur Zeit des Vietnam-Kriegs Junf amer kan sche Soldaten heit durch der vietnames schen Dschunge zu sleuern Das Programm besteht aus funf Teiten die fast alle nachgeladen werden mussen.

Teil 1 st eine Art Action-Adventure mit viel Bailerer. Zunächst mussen Sie eine Kiste mit Sprengsätzen finden die von Kameraden im Dschungel zurückgelassen wurde. Danach muß man eine Brucke aufstöbern und mit dem Dynamit in die Luft sprengen, um einen nachruckenden Trupp von Vietkong den Weg abzuschne. den im Dschunge gewirr ver läuft man sich eicht und soilte deshalb eine Karte zeichnen Außerdem greifen gegnersche So daten unentwegt an

Jeder hrer funt Männer kann dre Treffer einstecken nach dem vierten st es um hin geschehen. Außerdem hat jeder seinen Vorrat an Mundion und Granaten Nach dem Ab-



In diesem Oort muß man nach wichtigen Gegenständen und einer Falltür suchen (C 54)



Den Friedensnobe preis wird das P alcon Programm wicht kaum gewingen aber als spannendes Action Spiel ist es gut gelungen Fast pausenics wird man angegriffen und muß gute Reflexe und vollte Konzantraliom beweisen um hier weit zu kommen Dadurch daß die Levels nachgesaden werden konnten

sich die Programmierer bei der aufwendigen Grafik ordentlich austoben Musik und zum Teildigflattsierte Sound-Effekte dürfen da auch nicht fehten

Die Motivation sich ganz durchzuspielen, ist eehr hoch Und die Spannung steigt gewatig Wenn man durch einen di steren Tunnerwatefund feststellt, das die Munikon ausgegangen st bekommt man es richtiggehend mit der Angst zu fün.

Wenn man sich an der elwaa heinen Handlung nicht stört bekommt man be Pietom ver sollde Bildschirm Act on und Grafik geboten Kassetten Besitzer werden sich ein wenig übers Nach-aden ärgern



Der Pratoon hat das Oschunge, Labyrinth verlassen und die Brücke erreicht. Wenn er die Sprengsätze bei sich hat, wird sie automatisch in die Luft gelagt. (C 64)

schießen von Gegnern ble ben mitunter Munitionax sten und Erste-Hife-Käslen zurück, die je einen Schuß heilen. Bevorman das Extra aufsamme I. sollte man zunächst denjengen Mann wählen, der es am nöt geten hat

Die Moral-Anzeige ist während des Spiels sehr wichtig sie sinkt, wenn man getroffen wird und sleigt, wenn man Mundron oder Medizin Indet Sinkt die Moral-Anzeige auf Null, ist das Spiel zu Ende, Dasseibe pass art natürlich auch, wenn alle fünf Männer umkommen

Nachdem man die Bruckein die Luft gegegt hat, beginnt der zweite Teil Hier trifft man auf ein Dorf, in dem neben Vietkongs auch Zivilisten herumfaufen die man keinesfalls abschießen darf in de Mora-Anzeige sinkt sonst ins Bodeniose in den Hutten muß man nach einer Fackel und einer Karte suchen Gut gerustet begüt man sich dann zu einer Faltur die in den dritten Teil führt

### COMPLINED SPIELLS

Hier watet man durch einen halb mit Wasser gefülten unter dischen Tunnel der in 3D-Grafik gezeigt wird. Auch hier lauern gegnerische Soldaten In diesem labyrinthartigen Netz von Gängen gibt as Räume in deren man neben Medizin und Munt on zwei Leuchtfeuer und einen Kompaß findet. Diese Gegenstände sind für den nächsten Level sehr wichtig

Kaum sind Sie dem Tunnel entronnen, wird es dunkel und ein Trupp Vietkong-Soldaten greift an Mit dem begrenzten Vorrat an Leuchtfeuern können Sie die pechschwarze Nacht vorübergehend erhellen, um die Gegner zu erkennen und abzuwehren. Durch das Licht wird es für die Verkong natürich relativ einfach, ihre Position genau zu erkennen.

Wenn Sie auch diesen Teil uberstehen und den nächsten Morgen erleben, folgt im fünten Abschnitt die nächste böse Überraschung: in zwei Minuten wird der Teil des Dschungels, in dem Sie sich gerade



Im unterirdischen Tunnel wimmelt as nur so von Vlatkangs (C 64)



Eines gleich vorweg. Zart beseitet darf man hier wirklich nicht sein Be Piatoon wird gekult, daß der Dachunget wackelt. Sieht man einema, von der offensicht chan Brutatiffig ab, so bleibt ein rassiges Action-Spiel, in dem man messerscharle Reaktionen braucht um zu überleben. Alle zwei bis drei Sekunden steht ein Gegner da, den man wegputzen muß

Vor allem bei der Grafik zeigt Patoon seine beste Seiten Der Dachunge ist sichen gut getrof-ten aber die Grafik des unter rd sichen Tunnelsysteme ist Spitzenklasse. Spielerisch ist mir dieser Teit etwas zu heit sich Trotzdem wird men nicht so schneut frustnert wie bei anderen schweren Action-Spielen

befinden, von amerikanischen Napalm-Bombern angegriffen Unter Ze Idruck müssen Sie eine sichere Zone erreichen, doch im Dechungel stecken jede Menge schießwultige Gueritias

Im letzten Teil kämpfen Sie schließlich gegen Sergeant Barres, den Bösewicht aus den eigenen Reihen. Er hat sich in einem Graben verschanzt und beschießt Sie mit einem MG. Nur wenn man funt Granatentreffer auf dem Graben landet, kann man Barnes besiegen

Der Packung des Computerspiels liegt als kosteniose Begabe eine Musikkasseite mit einem Smokey-Rob nach-Lied bei, das auch auf dem Film-Soundfrack zu finden ist

(hl)

# Bravestarr

Grafik	65	•	7	1	7	:	•	R		
Sound	45	•		1	H	Z				
Power-Wertung	3.5	1								

ar P anat New Texas gehört zu den ungemüllichsten Gegenden der Gaaxia, doch er zieht mmer mehr Menschen an Auf New Texas befinden sich nämlich die größten Kerium-Vorräte. Ohne das kostbare Kerium wäre interstellare Raumlahrt nicht möglich

Der Planet ist ein Tummelplatz der Glücksritter geworden doch neben ehrbaren Arbertern haben sich auch jede Menge Halunken medergelassen Weil die Regierung mit dem Oberschurken Tex Hex nicht mehr klar kommt, bittet ste die Erde um Hilfe. »Schickt uns eine Armeet». Die Erde sendet nur einen einzigen Mann, doch der kann es mit den Halunken aufnehmen. Es handelt sich nämlich um Marshall Bravestarr, den jüngsten Spielzeug-Heiden von Mattel

Bravestarr ist der Obergute bei diesem Science-liction-Western, der dank der Software-Umsetzungen von Go jetzt auch über Computermonitore filmmert

Bravestarr het nur wenig Zeit, um seinen alten Freund Shamen zu befreien, der von Tex Hex entlicht wurde. In Fort Kerium muß unser Held alle möglichen Angreifer umbalarn

Wird Bravestarr getroffen verliert er kostbare Zeit Durch das Aufsamme'n von Bonus-Symbolen kann er seinen Blaster aufpäppeln, ein paar Sekunden hinzugewinnen oder den Plunder verkaufen

Zum horzontal scro lenden Bailer-Vergnügen kommt eine Prise Achon-Adventure. Bravestarr kann Gebäude betreten sich hier umsehen und versuchen, an Informationen zu kommen (Englisch-Grundkenntnisse ermpfohlen) Nachdem er seinen Raketen-Satte gefunden hat, kann Bravestarr auch andere Gegenden auf New Texas besuchen. (htt.)

C64 (Atarl ST, Schneider CPC, Spectrum) 34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) + Gol



Keine Zeit für einen Whiskey, das nächste Sprite kommt bestimmt (C 64)

#### Heinrich -Bravestarr ballert breder-

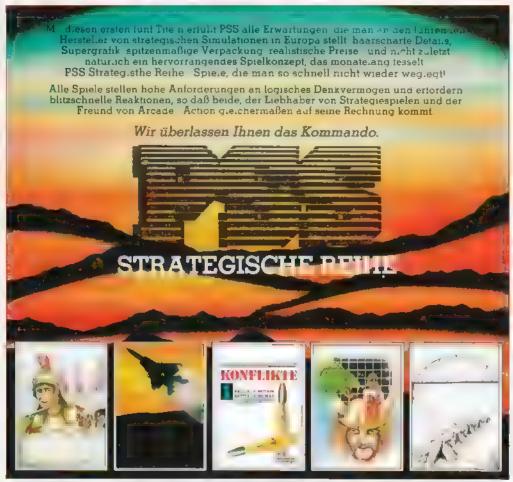
Wenn man nicht gerade Brave starr-Fan ist, gibt es kaum gule Grunde warum man deses Sine kaufen sollte Grehk schan ies Sichen und des auf auch dese sollte Grehk schan Das Schannitt sind Action Adverture auf der und weng zie als schan gließe sich sollte green gestellt geste

Das militaria de las contentas de centras en la centra en la centras en

w 2 n s en send de "en da a e send a send a

Das Fazit fällt bescheiden aus Abgeschmackte Action-Kost aus der Tiefkuhltruhe

# **GEDANKENAKROBATIK**



# ANNALEN DER RÖMER

Das regendantle auss Karser reiche a smem wah half lecentarion Sevet expertentiach historischen Simuration Das Ronmehr Reich wird ahnen piets Neuss zu hielen haben, ganz gleich wie alt Sie den Extrura n die Geschichte

CBM 64 SCHNEIDER CPC PCW 8256 IBM PC ATARI SHOST

#### ENTSCHEIDUNG EUROPA

989 Europe steht in Frammer and die Wei am Bande der Vernicht jug Der Kone ki der Supertuachte et ausgebrochen Gibt mein Joerleben Sie saben die Schrusse nie Hand Ein has bus artes Spie ur den ertabrenen St. ateg aten CBM 64 SCHNEIDER CPC

### KONFLIKTE 1

2 Spiese für sen Preis eines enzagen BATTLE OF BRITAIN BATTLE FOR MIDWAY Ubernehmen Sie die Rolle des Oberbetebishabers der Stretomach team Luites am after England in Somme 19400 der bezwongen Sie die japan sche Manne indei Auseinand ersertung im Pamukyon 1942 Beide bpiele beinhalten auch Arcede Action



CRM 64 SCHNEIDER CPC

#### SORCERER LORD

Day Spies in dem Magie und SORCERER LORD IN MID. Soic Fan any Konflikuspier. das die Invasion des Landes Garattor d'alich den bosen Zau heres des Nordschen Schallen reichs den Schattenjord s mus ett Der Spielet muß die Fresheitskampter von Ghianot yetsammen and mit hter Hose den Ansturm des Schattensords zurschsechsegen, utti sich auf diese Weise den der GROSSEN ZAL BERERS SORCERER LORD CBM 64 SCHNEIDER CPC

#### PEGASUS BRIDGE

Dieses Strategrespiel for emph odet zwei Teilnehme et eine Simulation des Ereignisse des 6 Jun 1944 Her Landung der Alluerten un der Normandie beginnebù um Miternoch m det Landung der ess en Lottsandetruppen bis im 6 Uhr in de Fruh des Ankunft der Haupist-unk afte Eine gelteur historische Simulation mit dem Computer als pietugentem George CBM 64 SCHNEIDER CPC

we unser komplettes Angebat kennenternen? Gegen Emsendung von DM 5. Schutzgebuhr im Briefinarkon) erhalten Sie unsere neueste Previrste.

Schoeder CPC Atgn XL/XE MSX Spectrum der EPC Atan XUNE Atan ST Amiga

Storille

#1700m

IBM

Apple

Vertrieb Rushware GmbH Brischweg 182 : 32 4044 Rearst 2 Mitvertante MICRO-HANDLER

Drate button at day Schwarz That Int. Distribution in Ostetreich Karasoft



DOMESTIC NO. Bruchweg 128, 132, 4044 Koorst 2

# R.I.S.K.

G	rafik	6.5	1	7	1	7	1	1		
Se	bnuç	4	•	7	•					
Po	ower-Wertung	6			9					

C 64

34 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) \* The Edge

uf dam Planeten Christon 3 arbeiter ein Team von Wissenschaftlern an der Entwicklung von neuen Weitraumwaffen Eines wenger schönen Tages taucht eine Fotte von Invasoren auf und überfällt den Planeten. Ein Wissenschaftler kann einen Funkspruch Richtung Weltraum senden Die Antworf ätt nicht lange auf sich warten "Ruhig Blutt Versteckt Euch solange es geht, Hilfe ist unter wegal" Hilfe in Form eines Raumschiffs das von einem waghe sigen Piloten gesteuert wird.

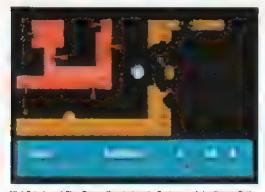
Das Spiel beginnt in einer Basis die noch nicht von den Angreifern besetzt wurde, Hierhin werden Sie später immer wieder zurückkehren, um gerettete Wissenschaftler abzusetzen und Extrawaf en zu monteren. Die Wissenschafter rennen auf der Planeten oberfläche herum die von nivesoren nur solstrotzt.

-RISK - April 5 Ter Ne nig we das give the Deter der- Der B de n m . 1 schimze haars of Service parado in the service of Jan a P 1 gran year as a grant and a ne to To is Se to the second of the second ner Part rr LJ , spr Jr Monton Exsiste e ind 8 ... pausen mitzunehmen Corre letztere Dinge und Wissen schaftler können keine Extras gebaut werden.



Die garstigen Allens sind auch in der Luft unterwegs (C.64)

Heinrich: «Action einma anders» A Tarana C. Sejinn presented sich gut gezeichnet - P his. und mit ladellosem Weichsputer Sch g Je F is Galahr ist leider ein We - be yenn as to the or a total da 2 Y 4 60 66 2 4 t they # 1 × 2 / 1 / 2 / 3 / 4 THE PHENOMEN S' Zudem ser ansetr t .e TA TAN DE ...



Viel Feind viel Ehr. Die waffenstrotzende Festung auf der linken Seite muß mit gezie len Schüssen unschädlich gemacht werden (Amiga)

#### Martin. -Technisch dilettantisch-

Die Programmerer hatten wich keine uust mehr Emetic Skimmer- fertigzuschreiben viele Keinigkeiten vermesen einem das Spielvergnugen Schusse die einfach durch Wande hindurchgehen ohne daß ingend eiwas passiert ein Ruckei Zucket-Scrolling das absolutieren chist und solvener von der höchst mitte maßigen. Grafik

ganz zu schweigen Das stum so Iragischer well das Spie an sich gar nicht mal so schleicht ist Trotz der haberichbenden technischen Mänge habe ich es eigentlich ganz gerne gespielt Wer sollort ein Ballespielt aus Survivo für seinen Amgal nächte dem bielb nur Emete Skimmer Technisch pfü – spielensch OK

# **Emetic Skimmer**

Grafik	3.5	1	Ŀ	1				
Sound	3.5	1	•					
Power-Wertung	4.5		. 63		R			

Amiga 49 Mark (Diskette) + Kingsoft

on haben es die Wissenschafte. Im Jahre 5354 wurde der erste Computer mit Künstlicher Intelligenz gebaut. Doch dummerweise hat man seine Fahrgkeiten unter schätzt Millerweile steill er eine Gefahr für das ganze Sonnensystem daz.

Auf Vorschlag vom Rat der Ältesten wurden nun ausgerechnet Sie damit beauftragt dieses KByte-Monstrum zu vernichten Das beste Raumschilt der Vereinten Praneten der "Emetic Skimmer- steht ihnen zur Verfügung

Das Spie prinz plennert andas gure alte «Survivor» das vor etichen Jahren die C64-Freaks bege sterte Das Spie leid scrollt in alle vier Bichturn-

gen und beschert dem tapferen Raumschift-Captein viel Arbeit. In jedem der zahlreichen Level warten unterschiedliche Gebilde auf den Eindringting. Wenn deren Schulzhufe zerstört wurde kann man sich den neren Verteidigungsanlagen die na turlich mit Feuersalven nicht geizen widmen Wurden alle Stationen vernichtet können Seiden nächsten Leve in An griff nehmen us weiter Sie vordringen desto kömpuzzerretre Verteid qungsmechanismen.

gilles zu über sten Im Zwe Spieler Modus sind die Aufgaben verteil Einer steuert das Raumschiff der andere bedient die Waffen Die High Score Liste wird auf Diskette gesperchert. (mg)

# Skyfox II

Grafik	4	$\Box$	•	•	F			
Sound	3.5		•	7	B			
Power-Wertung	4	1	6					

C 64 49 Mark (Diskette) \* Electronic Arts

m We traum geht siwild zu Die alten Leib- und Magenfelnde des Erd-Imperiums, die Xenomorpha, rüsten zu einem ihrer traditionellen Invesionsversuche. Sie, junger Mann, haben die ehrenvolle Aufgabe, sich mit den Angreifern auseinanderzusetzen. Zu die sem Zweck steht ein Linkeinage neuer "Skyfox II»-Raumjäger im Hangar der Ihren gute Dienste leisten wird.

Es gibt zehn unterschiedliche Missionen, von denen jede n sechs Schwier gkeitsatufen gespielt werden kann. Nach der Wah der Mission wird Skylox 1 aus der Raumstation kala pultiert. Im Weltraum finden Sielschimit Scannern und Radaranzeigen ebenso zurecht, wie mit der Karte die der Packung beiliegt. Neben vielen teindlichen Schiffen gibt es weitere Haumstationen, die gut Freund sind Hiler kenn man immer wieder landen, um Skyfox II reparieren zu lassen Doch Vorsicht: Reparaturen kosten Zeit, die von den durch ir ebenen Xenomorphs mit Scherheit genutzt wird.

Mit Raum/Zeit Tunneln kann man große Stracken in Sakundenschnelle zurücklegen Außerdem verfügt unser Raumjäger über ordentliche Waffensysteme (Neutronen-Kannne, Anti-Mater eil nen und Photonen Bomben) und einen Autonen der den nächstigelegenen Gegner seibständig aufspürt und antilegt. (hill)



Vertranzt im Asteroidenteld Der kluge Pitot blickt im Zweifelsfalle auf die Siernankerte (C64)

#### Heinrich: -Ein müder Vogel-

Gähn! Große Unterschiede gegenüber dem Vorgänger sucht man bei Skylox II vergebens. Im Detail wurde zwar gefeit und die Handlung in den Wellraum vertegt aber die Ahnlichkeit ist rotzdem zu stark. Techn sche Wunderwerke werden auch nicht geboten. Raumschiffe und Asteroiden Eitzen zwar-recht-folt, aber nicht sonderiich sichn gezeich nef durch das All Skylox I ist meiner Meinung nach eine leid lich außemotzte Variante des ualten «Sier Raider-Spielprinzips, ohne dessen Klasse zu erreichen Daren ändern auch die Spezial-Missionen nichts

Nur Weitraum 3D Balter Fans zu empfehlen ansonsten weber auf der Erde bielben und ein anderes Soiel kaufen



Kłar zum Countdown' Apollo ist startbereit (C 64)

#### Anatol: «Kein großer Schritt für die Menschheit»

Apollo 18 verspricht viel kann aber nur wen gihaften. Wer des Programm zum ersten Mal sreht ist von der guten Grafik schwerbeeindruckt. Anfangs macht es viel Spaß aber wann man es ein paarmal durchgespreit hat, wind es schnell längweit g

Das st keine Simu ation sonderne ne Mischung von aufwendig verpackten Geschickflichkeits Teals. Meistens ist man damit beschäftigt, Markierungen ubereinanderzuhalten und den Feuerknopt zur richtigen Zeit zu drücken Schade, mit einem Schule Simulation wäre man hier nicht schleichtigefahren

Trotzdem hat man bei dem Spie alle Hånde voll zu fun Die Graf xist recht imposant und die digitals serte Sprache mit Tower Anweisungen hörenswert. Das Spielprinzip erweist sich auf Dauer als dünn und ist für Ein steiger am besten geeignet.

# **Apollo 18**

Grafik	75	90	7 7	7	13		
Sound	6.5	7 7	7 1	1			
Power-Wertung	4.5		00				

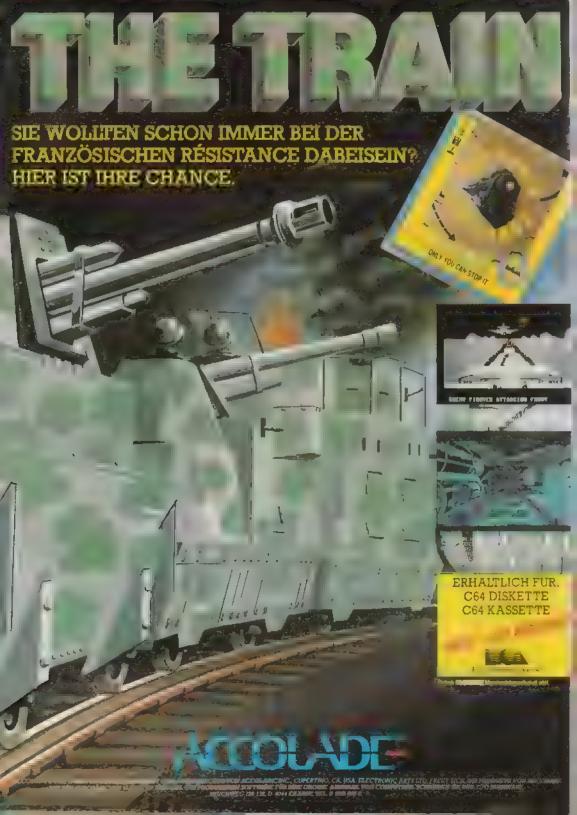
C64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette) \* Accolade/Electronic Arts

sist sowert in "Apollo 18starten Sie auf Ihrem C64
zur dunkien Seite des
Mondes. Die Apollo-Mission ist
in viele Abschrifte gegliedert.
Zu Beginn jeder Mission stallt
man eine Telemetre-Checkliste ein, damit die entsprechenden Systeme angeheizt werden Alle Lichter mussen auf
Grun stehen damit überhaupt
etwes vorangeht. Damit man
sich in der Kapset auch heimisch fühlt, ist ein Computer
installiert der verschiedene
Steueraufgaben übernummt.

Zuerst starter man mit einer Saturn vi-Rakete von der Erde in den Orbit Man muß darauf achten, daß die Arme zurückgezogen werden, die Feststoffraketen im richtigen Verhältnis brennen, oder daß man nicht

vom programmierten Kurs abkommt. Danach dockt man an das «Commando-Modul» an das sich schon auf der Umlaufbahn im Orbit befindet. Während des Flugs zum Mond darf man noch ein paar Kurskorrekturen vornehmen, bei denen man schneil zuviel Treibstoff verbrennt.

Danach wird es interessant. Man landet auf dem Mond um einen ich eine Spaz ergang zu wagen. Dabe muß darauf geachtet werden daß einem nicht der Sauerstoff ausgeht. Wenn man wieder gestantet ist braucht man nur noch dre detekte. Satelliten einsammeln bevor man wieder auf der Erde landet (sofern die Kapsel nicht vorher in der Atmosphäre verfühlt). (all)



# **Thunder Boy**

	Grafik	6		T	1	7			
ı	Sound	3.5	<b>51</b> 51	T.	G				
ı	Power-Wertung	6					$\Box$		

Am ga 69 Mark (Diskette) \* Rainbow Arts

as Donnertal war e-nst eina Idvite, in der Julian und Jane in Frieden leb-Dann, eines Tages, erschien plötzlich Drago, der ge-Crchtete Feuerdrache, Kaum ein Bewohner des Donnertais wagte es, sich ihm zu widerset zen Nur Julian und Jane teisteten Widerstand Zur Strafe wurde Jane von Drago in sein Vulkansch aß verschleppt. Keine Frage, daß sich Julian solort aulmacht, um seine genebte Jane aus den Klauen dieses schupp gen Widerings zu be-Ire an

In Thunder Boy- steuern Sie Julian durch verschiedene Landschalten und mussen sich dabei vor allertei Insekten und anderem Getter in acht nehmen Das Spesifeld scrollt von rechts nach inks. Unier wegs findet man ein Riesener n dem sich eine Axt verbirgt Sobald Julian sie aufgenommen hat kann er sich end ch gegen das Getier zur Wehr seizen. Nur durch geschickte Sprunge seinen Widersachern zu entwischen, ist nämlich recht schwierig.

Als Nahrung dient Julian frisches Obst, das häufig am Wegrand zu finden ist. Wehn er zu lange kein Obst zu sich nimmt, schwinden seine Kräfte schneit dahin

Nach 20 Runden ist er endich am Ziel Wenn das Diskeltenlaufwerk bis dah in nicht senen Geist aufgegeben hat (die Warteze ten beim Diskettenzu grift, vor allem während des Spiels, sind nahezu unerträg lich), kann er seine Jane wieder in den Armen halten (mg)



Wonderboys kielner Bruder ist losgelassen (Amiga)

#### Martin: -Wonderboy läßt grüßen-

Deut icher geht's nun leider wirklich nicht mehr Angelangen vom Namen. Über die Ver packung bis hin zum Spiel ein puppt sich Thunder Boy wahrlich als ein dreister «Wonder boy»-Verschnitt

Leider kommt diese Version nicht songen an die Spriesschen Qualitatin des Aufomeiten-Originals heran. Trotzdem hat mir Thunder Boy einigermeiten gelaten Man will hall sehen was in zweiten dritten oder vierten Level alles passiert. Denk der 20 Spielstüfen ist man damit recht lang beschäftigt. Die Gralik ist für Amiga-Verhätnisse nur mittelprächtig. Noch elwas schlimmer ist der Sound der nach einiger Zeit ziemlich nervt

Auf Grund lehlender Amiga Konkurrenz Ist Thunder Boy für Geschickhocks S-Fans sicher ich nteressant obwohl as einen nicht unbedingt vom Hocker reißt immerhin, es motiviert einigermaßen.



Was macht der Staubsauger in der Wüste? (Amiga)

#### Anatol -Terrormax-

Ich halte gehofft sie wären entillich ausgestorben. Aber jetzt hat die Seuche der "Herumfaulen", Gegnern ausweichen und alles aufsammein--Spiele auch den Amiga befällen. Irgendwie spielen sie sich alle gleich – und Terramax macht da keine Ausnahme

Allein das Spieiprinztp verbreitet schon einen dezenten Horror. Die Grafik ist für einen Amiga nicht berühmt, und die Musik prätschert nur vor sich hin

New ist allerdings die "Think-Fluinkion Sie verät dem Spieler auf jedem Screen welchen Gegenstand er als nachstes braucht, um wederzukommen Damit ist die typische Rätselraterei ("Wo brauche ich den Staubsauger?") endgültig vorbei Kene schiechte dee, aber bei dem Spielist seileider verschwander.

# **Terramax**

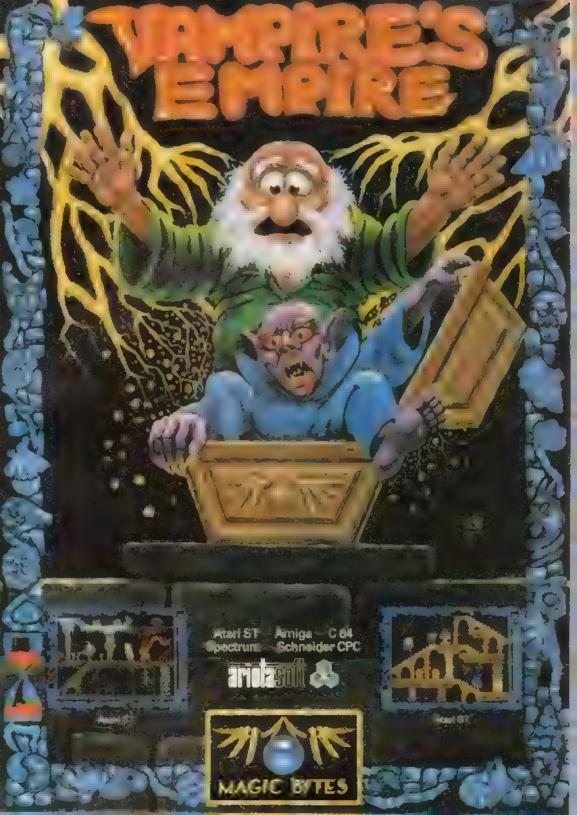
Grafik	5	1	1	1	•	1			
Sound	6.5						R		
Power-Wertung									

Amiga (Ateri ST, C64, MSX, Schneider CPC, Spectrum) 34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) & Grand Stam

r hatte sie alle vorgewarm aber keiner hatte auf ihn hören wollen. Er wußte genau, daß der Komet kommen wurde Der Kurs war schon berechnet, das Ding wurde exakt n 20 Jahren auf der Erde einschlagen. Und da der Komet sehr groß und der Schaden immensise niwurde setzteler sich ab. Seitdem ist Professor Albert Eyestrain von der Bildfläche verschwunden. Jetzt, 20 Jahre später, schwenkt ein Komet in unser Planetensystem ein - auf Koll sionskurs mit der Erde naturlich

Es sind nur noch ein paar Tage Zeit. Fünf tapfere Männer versch edener Nationalität machen sich auf die Suche nach dem Professor Alle wissen

daß der Professor einen Asteroiden-Ablenker bauen kann Aber nur ein Frelwilliger - zu Beginn wähll man eine Spielfiaur - übernimmt die Suche nach dem Professor, die sich über viele Bildschirmlängen erstreckt. Die Figuren kann man während des Spiels nicht wechseln. Während der Suche begagnet man, wie in tedem Action-Adventure, unter anderem unangenehmen Tlerchen und mannshohen Wassertropten, denen man ausweichen тив. Außerdem liegen überal. Gegenstände herum, die man für den Abrenker oder zum Uberleben brauchen könnte. Jede Figur braucht ein besonderes Objekt, um das Spiel zu beenden



# **Out Run**

Kann die Umsetzung von Segas Spielhallen-Knüller die hohen Erwartungen erfüllen?

C64, Schneider CPC (Aterl ST, Spectrum) 34 Mark (Kassette), 39 bls 69 Mark (Diskette) \* U.S. Gold

der großen weiten Welt, der großen weiten Welt, den man auf Amerikas kighways neben den Abgasen besonders gut riechen kann, sind die wesentlichen Zutaten von »Qut Run». Dieses Autorennen quer durch die Vereinigten Staalen war 1987 einer

der absoluten Spielhallen-Knuller Kein Wunder denn der Original-Automat bietet nicht nur tolle Grafik, sondern auch eine Hydraulik, die den Spieler reaustisch durchschütteit

Die Out Run-Umsetzungen für Heimcomputer müssen ohne Hydraulik auskommen das



Die Commodora-Umsetzung ist zeichnerisch schwach (C 64)



Auf dem Schneider fährt der Ferrari nur im 1. Gang (CPC)

Spieiprinzip ist im wesentlichen das gleiche gebiteben Streckenebschnitte müssen innerhalb von Zeitlimits gemeistert werden Crashs mit anderen Fahrzeugen und schwung-volle Wechsel aus der Kurve an den nächsten Baum kosten wertvolle Zeit Manchmal geht es bergauf und bergab. Steigungen schränken die Sicht nach vorne deutlich ein

Bei der CPC-Version kann man wie beim Automaten an Kreuzungen wählen, in welche von zwei Richtungen man weiterfahren will. Jeder Streckenabschnitt muß aber nachgeladen werden, was beider Kassette schlichtweg nervtötend ist Beim C64 gibt es die Gabelungen überhaupt nicht, sondern führt versich odene faste Strecken Dafür muß man hier nicht nach jedem Absichnitt aufs Nach aden werten.

Neben dem Computerspie findet man im der Peckung noch eine Mus k-Casselte mit dem Soundtrack des Out Runspielautomaten. Zum ndest akustisch ist so echtes Sp ei-halten-Feeling garantiert (hl)



Die C64-Version von Out Run iet zwer schneit, aber zeichnerisch sehr bescheiden und wird resch langweltig. Die CPC-Um

setzung sieht zwar schön bunt aus, ist aber unspielbar tang

Auf unserem Bridschirmfoto kann man leider nicht erkennen wie sich der Ferran mit schlappem Fußgänger-Tempo fortbewegt Auch wenn der Techo standhaft 280 Sachen anzeigt ruckt die Grafik wie in Zeitlupe müde vor sich hin Der Spreispaß ist bei beiden Versionen sehr bescheiden



Eines war von vorneherein klar Out Run kann man nicht 1 1 auf Heimcomputer umsetzen

Aber das hatten wir bei «Buggy Boy» Ja auch gedacht, und das wurde ein Super-Programm Out Run hat diesen Sprung nicht gescheift. Die Programmerer mögen mit verzeihen, aber bei der C64-Version ist die Grafik schlichtweg scheußlich Davon abgesehen Wo ist die Abwechsung wegen der das Programm in fünf Teile getrennt wurde? Die Grafiken aller Level sind nahezu identisch

Grafik	4	$\odot$		:				
Sound	1	*						
Power-Wertung	2	7	1					

Kein Vergleich zum Automaten: Die Wertungen für die CPC-Version...

Grafik	4		3		•				
Sound	5.5	13	2	+	7	•			
Power-Wertung	3		$\Box$	•					

and die Wertungen für die C64-Version

# Super Hang-On

Grafik	8.5	1	1	1	1	1	7	E		
Sound	5	O	•	•	7	•				
Power-Wertung	6	•	a	1		A	1			

Schneider CPC (C64, Spectrum) 34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) \* Electric Dreams

ennspieten gehört die Gunst der Stunde. Das Neueste aus der Motorrad-Ecke bietet die Spielautomaten-Umsetzung «Super Hang-On». Ähnlich wie bei -Enduro Pacer« und «Out Run» muß man hier Streckenabschnitte nnerhalb von Zeulim is durchfahren um nicht die gual 1 ziert zu werden Je weiter man kommt, desto mehr Punkte gibt es. Wer von der Fahrbahn abkommt oder in einen anderen Fahrer crasht vertiert wertvolle Sekunden

Be: Super Hang-On finder die Motorradrennen auf vier verschiedenen. Kontinenten statt die zugleich vier Schwierigke tsstufen entsprechen Zu Beginn des Spiels entscheidet man sich für einen Kontinent, wil man den Erdteil wechseln, muß neu geladen werden, da die Strecken nicht alle in den Soeicher passen.

Artlänger sollten ihr Glück erst in Afrika versuchen, wo man nach sechs Streckenabschnitten ins Zie kommt firmer schwier ger wird's dann in As en (10 Abschnitte), Amerika (14) und Europa (18). Insgesamt hat man also 48 Teistrecken zu durchfahren

Bei der 3D-Grafik geht es manchmal steil bergauf und bergab. Die Joystick-Steuerung ist einfach (links, rechts Gas geben und bremsen). Hat man 280 Sachen erreicht kann man durch Feuerknopfbruck den Turbo autwisten (hil).



Neues Software-Futter für Motorrad-Freaks (CPC)

#### Heinrich: -Alles schon mal dagewesen-

Die bunte Spitzengrafik und das hohe Tempo des AutomalenVorbilds gingen bei dieser Umsetzung verloren aber von einem 8-8i-l-Computer darf men auch keine Wunderdinge erwärten Was bleibt, ist ein wenig aufregendes Spielprinizip. Es erinnert ebenso wie die recht gute 
Grafik sehr an die CPC- und 
Spectrum-Versichen von «Enduop Racer». Bei so viel Ännlichkei-

len lohnt es sich kaum, beide Programme zu kaufen

Erfreu ich, daß es vier komprexe Levels gibt, die man auch einzein anwählen kann Ansonsten bielet die CPC-Version von Super Hang-On wenig Neues, Wer Lust auf ein neues Motorradspiet hat, wird dam tiganz gut bedlent Ein überragendes Software-Ereignis sollte man aber tieber nicht erwarfen



Aus! Hiar ist keine Körperstelle vor Hieben sicher (C64)

#### Heinrich: «Latt Fäuste filegen»

Bildschirm-Prügeieten bekommen eine neue Dimension
Man kann nicht nur nach tinks
und rechts, sondern auch nach
oben und unten auswetchen. Die
Kämpfer sind nicht mehr dreitenhalb Pittel hoch sondern mposente Figuren, die höchst eindrucksvolle Schreie vom Stape
assen, wenn sie einen Näsen
stuber abbekommen.

Technisch kann man an Bangkok Knights nicht allzuviel aussetzen, wie jedes System 3-Spielfür den 064, bietet as Graffik und Sound der Oberklasse Spielerisch hat es mich afferdings nicht sonderlich begeistert

Ein paar Ründen lang lesse ich mich gerne vertrimmen, doch dann wird mir die Sache zu öde Prügelspiel-Fans, werden das Programm lieben, aber Otto Normalspieler sollte es auf keinen Fall blind kaufen denn es ist nicht jedermanns Sache

# **Bangkok Knights**

Grafik	7	1		1	1	7	1		Г
(Agrama)	7	9	7	1	7	7			Γ
Power-Wertung	8			•	7				Г

C64 (Atsri ST. Spectrum) 34 Mark (Kassetta), 39 Mark (Diskette) + System 3/Activision

Genra: Riesige Kämpfer-Sprites sind das Salz in der Suppe bei «Bangkok Knights» Die Sportart die her simuliert wird, ist Thai Boxing, eine Art Boxksmpf, bei dem auch mit Füßen und Ellbogen zugeschlagen wird

Der Spieler ist ein hoffnungsvoller Nachwuchs-Thal, der sich den Titel holen will Dazu muß er acht immer fieser werdende Computergegner besiegen. In einem Zwei-Spieier-Modus darf man sich auch gegenserlig massakrieren

Mit dem Joystick kann man in acht Richtunger gehen und ausweichen Hält man den Feuerknopf gedrückt, hat man die Wahl zwischen acht Schiag- und Verreidigungsarten Zwei Anzeigen geben über die Energie der Kämpfer und deren Schlagstärke Aufschluß Nimmt die Schlagstärke ab sollte man einen defens ven Kampfetti wählen

Eine besondere Note erhä!
Bangkok Kriights durch die
Kämpfer-Spries. Die Burschen sind nicht nur sehr groß
sondern reagieren auch fix
Beim Sound hat man nicht gespart und legte die Musik in die
bewährten Hände von Rob
Hubbard Simon -Mega Apoca ypse- Nicoli steuerte digitats erte Effekte be

We die Grafik der Kämpfer ordentlich Speicherplatz schluckt, wird bei Bangkok Knights im Lauf des Spiels nachgeladen. Be Kassetten-Besitzern ist neben kernigen Hieben deshalb auch etwas Geduld gefragt. (hill)

# Winter Olympiad 88

Atari ST, C64 (Amiga, Atari XL/XE, MS-DOS, Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) \* Tynesoft

Nicht nur in Calgary wird um olympisches Gold gekämpft – auch auf Heimcomputern ist jetzt Olympia-Zeit.

flensichtlich in den (Schnee-)Spuren YOR Winter Games- wandelt eine Sport-Simulation, die zu den olympischen Winterspieler in Calgary erschiener ist -Winter Olympiad 98- bietet die fünf Disziplinen Skispringen, S alom, Abfahrt, Biathion und Bobfahren. Man kann beке ner Disziplin gegene nander spielen; vielmehr gehen die Te Inehmer nache nander an den Start

Beim Skispringen muß man m günstigsten Moment die Schanze per Feuerknopldruck verlassen, um dann während des Fluges die Hallung zu kontrolleren Weite und Still des Sprungs werden bewertet Bei



Schepperl Ein Abfahrer kollidiert mit einer stetttichen Tanne (ST)



Loipen Schwung beim Blathlon (C 64)

der Sk. Abfahrt sieht man die Piste in 3D-Manier auf sich zukommen, sollte Baumberuhrungen turllichst meiden und naturlich schnell ins Ziel breitern. Beim Stalom bekommt man die Piate von schräg oben gezeigt. Hier muß man eine ganze Reihe von Toren korrekt passieren.

Beim Blathion sind Schneligkeit in der Loipe und Zielgenauigkeit beim Schießen gefragt. Beim abschließenden Bobfahren mussen Sie wieder möglichst schnell ins Ziel kommen, sollten aber aufpassen daß der Bob nicht aus einer Kurve geschleudert wird. Nach Absolwerung aller fünft Diszplinen wird der Endstand bekanntgegeben... und dann hechten alle schnell an den Fernseher, um die nächste Übertragung aus Calgary nicht zu verpassen. (hi)

1	Grafik	0		•	•	1	•	•		
	Sound	а		•	9					
-	Power-Wertung	4	7			1				

Die kühlen Wertungen für die Abari ST-Version.



Selbst wenn man gnédig dar uber hinwegsreht, daß die Programm ere ordentichbe Wimer Games abgekupfert haben fühlt man sich bei Wimter Olympiad 88 böse aufs Glatters geführt. Die Disziphinen bieten nichta Neues

and sind zudem leichnisch nicht gerade optimal programment Auf dam Atari ST list das Spiel in dieser Hinsichl noch ganz gut gelungen beim Slaiom bekommt man zum Beispiel ein sehr ansehnliches Scroling zu sehen Die C64 Version bietet über weile Strecken katastrophale Grafik und sieht im Vergleich zum Oldle Winter Games arm aus. Auch spielerisch hatte ich mir von Winter Olympiad etwas mehr erwartet. Die indiskulable C64-Version versenkt man am besten in einer tiefen Gletscherspa e



Die Krönung der Sportspiele ist das sicher nicht Generall ha beich nichts dagegen, wenn sich Programmerer Anregungen oder (deen von anderen Spielen

holen solange elwas Eigenstän diges herauskommi. Aber hier wurde fast alies schlecht und schlampig bei Winter Games ab geschaut.

Hoffen wir, daß die Winter Olympiade 88 nicht so die wird wie das Spiel Wenn man aue Disziplinen hinter sich gebracht hat, muß man beim C84 den Computer ausschalten und das ganze Programm neu laden, um weiterzuspielen – aber ohne mich

Grafik	35	1	7					
Sound	6	•	•	7	•			
Power-Wertung	3	•	•	•				

und beim C64 nähern sich die Wertungen bereits der 0-Grad-Grenze

# für C64/C128, Atari ST und Amiga

C64/C128	Unstarblichkeit in	Zattiupes 15/8 (198) Thren the 51 zu schnelle Mit dieser
Spielhallenerfolge nun auf	professionellen Spielen POKE-finder	
dem C64		Freezer: In
Bomb-Runners Das beliebte Video-Spel gibl es jetzt	Pull-down-Menu.	Frat
Jis h lui dirr x 04/C 28 mit bestechender Graffi Steuern		tals Basic
deri May		Autostort d -
# Army	Fu8ball	Quadromania
Ping-Pong	3000	
'y le m	den nängkeiten. Schliebes die Fr. Schlieb Wunds ant dem Computer Sopri Spiel für zwei ligieter. HICOx 13/6/7	delana.
	Corect 42 to 5 the total man in the	see Beep Thought
DM 29,90°		
27770	Disk Retter	e dele T
Reversi in bestechender Grafik für		par.
den C64	Largepont	Deserte for After ST
Ding-Dongs		Bestell Nr. 20708 DM 29,90 " il-24,901/65 200.
Autostart	rungs 43" Be deser Program handet et schute ein	
penerator (ASG)	Homes Torit day Aut 14 revolut states aver Comple	Amiga
		Aktuelle Superspiele für den Amige
Super-Turbo-Tape		Helden sind getragt hampler se sich mit ihre
	Ultraiood-	A Contained in the cont
· RAM-Disk		A proje su bestenen Der Kampf in
The second second	DM 29.90 * a car \$ 290	Amilgas Fine have Art von Spiel Schreiben Sie Pic
Asteroidenkampf:		die mit anderen im Spelicher des Amigo um de kängden Wiler schapari das historichste und stants
Graphic-Diab	ATARI XL/XE	Kampiprogrammi Die Reise zum Apfelsees Mit de
		umm entote sent ve evna avmilliohe sonds, half o
hilfe 16 Bit	Heiße Spiele für den Atari XL/XE	guiches Sea, die sur in Spincher des Compute Ein ternendes Programm
be	nAs - nas poot.	
. DM 29,90° ds 74 90 35 200		
Asteroids- und Trailbluzer-Adoption für den Commodore 64 und 128 Asteroids 64. Versind des Spelhallemetrens Asteroids auf dem Cô-l	Quadremenia XL	DM 29,90° J 290 18200 Kettenreaktion: Strategie und Taktik sind Trumpf
zeichnet sich besonders durch seine aufwendige und sehr	Space-Ball:	Chain Reaction.
den "&A, das viele Stunden und Biasen an den		£ 100
evi- or, day veo you deli or basen all deli		Roytrocing:
lender Asteroidengunol Print-Using:	Harvey	* Termin:
Setiv withingsroller Belefit zur framatierten Wer Häufig mit Tabellen arbeitet, kann auf diesen		
CHR-GEN-	V. 1. 10000	Demo. In on rargen in lores Modus penular
Race. 5 A garden	Keyboard 2000	H. Coppers Au, h von Basic aus kann d - Coppers Au, h von Basic aus kann d (verden Jie V.
> Durlen		Cursar Cycles
hughs ton , A Playfields	044 00 004	*
ine Erathzung zu dem Erschung Sie das eiteren	DM 29,90 * JF 74 90 85 799 *	A MyCU.
Cover Print	Atari ST	MEdz
Ultraload: Spi	Yom Super-Spiel bis zu nützlichen Utilities für den At <mark>ari ST</mark>	4
6)+ C 64 und C 128	Waladway (and - cretime se day questische intern, m.	OM 29,90 *
. DM 29,90" str 74 90 15 200 .	57 As to im schnellen Adian Sale mussen Se live	Umert nd the Pre emprehi n
	Maulet Tre had	The Beste and und the we are a die to the total the tota
9	Markta Technik	b ven ere bron beferhaen haen
	Software Schulung	64 16:04 17

# Eco

Grafik	6.5	•	7	•		1			
Sound	4		•	1	•				
Power-Wertung	3.5	2	1	:					

Alari ST (Amiga) 69 Mark (Diskette) \* Ocean

in paar Millionen Jahre hat sie gedauert, in der 12 Klasse wird sie in der Schule durchgenommen und jetzt ist sie sogar Gegenstand eines Spiela: die Evolution Zuerst würfelt der Computer

Zuerst würfelt der Computer einen Planeten und seine Lebewesen aus, danach wird man seibst auf den Planeten oosgetassen. Zu Beginn ist man ein i abenswertes kleines nsekt. Wenn man Pech hat, besitzt man nicht einmei Flügel und sieht einer Küchenschabe zum Verwechseln ähnlich – allerdings in Verkiorgrafik Und man titt das was alle insekten seitun man krabbeit am Boden herum und versucht, zu übergeben

Man muß etwas zu mempien finden, um zu Kräften zu kommen Dazu wählt man ein bestimmtes Icon an die Futtersuche erledigt der Computer dann von alleine Danach kann man in alleine Danach kann man in alleine Danach kann man in alleine Ruhe die (ebentalls vollautomatische) Paarung angehen Dazu muß man ailerdings erst einen kompatiblen Partner (inden)

Wenn beide Aufgaben gelöst sind, kommt man in ein wichtiges Menü. Hier kann man das machen, was Tschernobyl beinahe geschaft hätte Mutationen des Erbguts erzeugen. Man verändert defür acht verschiedene Gene, die man zuerst aktivieren muß, um an ihnen basteln zu können Dann kann men in der Erbmasse herumspielen und bewundern, wie man sich von der Schabe zum Menschen mausert. (al)



Die Vektor-Küchenschabe auf Brautscheu (Alari ST)

#### Anatol -Pearung mit 16 Bit-

Heuts wurde meine Angebetete von einem Truthahn zertrampell Bis zu einem Ersetzweitchen habe ich es ielder nicht mahr geschaft! – dann war das 
Spiel aus. Tja. so ein Käfer hat hall nicht die optimale Lebensansett.

Eco hal eine tolle idee, eine clevers. Benutzerführung und prima Grafik – aber ein sehr mageres Spielprinzip Es äuft wat gahand vollautomat sch ab, so

das man es kaum noch als ein Spiel bezeichnen kann, Außer Essen, Paaren und an den Genen berumlummeln kann man eigentlich nichts machen und das wird auf die Dauer doch at was öde.

Schade, hier et eine folle Idee verschenkt worden die ein wesentlich vielseitigeres Programm abgeben könnte Bei Ecc läßt die Motivation milerdings ziernlich schnell nach



-Shanghai»-Steins auf Pärchensuche – drei Fünfer sind schon abgelegt (C64)

#### Anatol: «Wolkiger Mond springt gackernd über die rose Jede?»

"Jebe auf den zwerten Blick. Das Spiel beginnt mir ernsthaft zu gefallen Auch wenn die Namensgebung der speziellen Kombinstionen etwas sahr fernöstlich ist.,

Die Spielsteine werden jedem Shanghai-Spielsr noch von vollen Nachtsitzungen bekannt sein. Mah Jong hat aber nichts mit diesem Spiel gemeinsam: Es ist aher eine Mischung zwischen Puker, Romme und Memory, Das Programs hat leider ein paar Haken es ist recht langsam und braucht einige Zeit zum Herumrechnen Leider ist das Händbuch nicht in Deutsch, ab daß Leide öhre Englischbenntinsse aufgeschmissen sind. Zur Not hoft man sich die Regeln aus der Büchere!

# **Colossus Mah Jong**

Grefik	4	7	7	•	a				
Sound	0.5								
Power-Wertung	e			7	•	B	1		

C64 (Amiga, Ateri ST, MS-DOS, Schneider CPC) 34 Mark (Kessette), 49 bis 69 Mark (Diskette) + CDS

ei «Mah Jong» versuchen vier Spieler aus 144 Spielsteinen Paare, Drillinge, Viedinge oder bestimmte Kombinationen zu sammeln Zu Beginn des Spiels bekommt jeder 14 Steine. Jetzt ziehl man einen Stein, schauf nach, ob man damit etwas anlangen kann, und legt einen ab. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe Jeder Spieler kann einen abgelegten Stein für sich beanspruchen, wenn er daraus mindestens einen Drilling bilden kann. Hat ein Spieler alle Steine in der richtigen Kombination zusammen beendet er das Spiel und die Punkte werden ausgezählt

Eine ordentliche Mah Jong-Runde ist nicht einfach zusammenzubringen «Colossus Mah Jong- soll diesem Übel abhelfen, dabei simulert der Compuler drei Gegner Gespielt wird nach den offiziellen englischen Regen Die Graf kist zwar nicht sehr eindrucksvolk, aber das Programm bietet einiges – sogar für den Anspruchsvollen Man kann vieles einstellen neun Schwierigkeitsgrade, Zeitlimits, verdeckte Stapel und zuschaltbare Kombinationen. Sogar an einen Turniermodus wurde gedacht.

Auch Anfänger kommen nicht zu kurz. Auf der Rückseite der Kassette befindet sich ein kleines Lernprogramm. Außerdem gibt der Computer Lösungsvorschläge bei vertrackten Situationen, was für Anfänger sehr hilfreich ist. (all

#### H.G. DREESER, SOFT- und HARDWARE

White baltuman in a limit of a partie, then Sindukte in hisper the immute is PECTFUM. OIL ATAPITED 1900, IN ST. ASVID: 100.
Noticen Sea unsernit. Telefon- unselfatorgedentete in per unselfatorenen Zerten.

SPECTALIAN	DM	7 F Lit	29 90	(Hardware:	
Renesade	24.90	VACCY	29.90	Q1 · +>	2017
Civadalcantil	29:00	Skynghen	4450	A IF SOUCE	529 5
Indiana kenes	27.90	Alter Street	4430	TEP IL & S	349 X
Tanga	24.90			Carr Jess Lee	450
Spy we all Spy 3	77.90	ATARS ETC		Cerr P. A.	46.0
SuperMin of	27.90	Fant sig 2	99,90	Asta Specimin	59.0.
Sac a imp Hipport 2	7: 90	Par a Planta	59.90	Bld CAT +	250
Inda not	24.50	Antonia	- 30	A 18 TH	4.9
Gamou Set	1990	Fi setsovity	6° 20		48 0
AMICA		Lift Baker	44,30	a F + steen	25 %
Boo Cal	51.00	313-Cuptory	1-1 SC	36 F 90 KB min	100
Amelijas	54.00	QL.		War w	7 1
Thursder Boy	54 DQ	Antyriold	39.90	Visi	Miles!
Jener -ludio	T\$190	Oni-See II	54.90	P +5 P + 44 XB	13830
FireDown	74.90	My Delta	4500	(BM app., appear	1.4
Philip	44.50	de sun der ab	49.50	ATRAU ETC	
IIIs on	44 GO	JAK	54.50	Page 46	2501
Greims Canible	+4 DC	Pounds Whiter Totaling	391.90	Barra es:	3131
New Ar Manifer	79.90	Misser smith	AND DE	LUI AP	22.54
Back astr	54.90	Sale speed	4 16	No security De	44.54
F on Tru	9.00	Pauco sheeps	390	Harga 7 mm	69.30
		n Angabe n conputer		mind from	14 90

Drocser Soft- u Herdware im Rosenhag 6, D-5300 Bonn 1, Tel 0228-254084

### INTERNATIONAL

SOFTWARE

(n)	s Elke	Ike Heidmüller		KOLN		
Jan-	A 17	HILL	17		n.	g†
Spinets on Marganiums	20.70	California Garnes et del N	14.00	Jacob	-	60
Bord o Fold III 75.	rg	Jape s - Ossaber III 64 III	b4.58	John	16.00	
Bod Col 49	- 84	But was 57 in	1 37 (0)	Easy of Chapping	10.10	10.00
Frequi Pry'	10.50	Western Sames, all In	15.00	.modken	49.19	30 31
Madern	16.50			and the same		40 B
Reporte Manhón	49 (0	roe antuits		other wise frequency		54.90
Buddin Udaşı	10.50	Administrate will feat empty	7 daystribus	Newsheet .	64 56	64.9
Institute (41)		SPACINICAL ZER	26.00	Der fest	p 5	1.4
Perret & Soviet At	10.50	Sample of the same	19.00	Probab Strateg	45, 10	
Semmenter 2005 et 19	79	* Variable per life pour 6	16.700	Restriction		09.0
Optionally of the Crippes	10			10a 11		9.1
Properties and designation of the contract of	21	o Dermir phipping Pr		Supervise Lay 6.		419
1G0 (a) (b) (b)	67.00	erkalijn tit geger M	Seal.	Sequentar making type		54.9
to Peace III.	0	of Bertimbates		angers and 61		56.9
Darrene o II pr' 16.		(Califoldifis mysta		Territor passing	35.00	50.3
Destination	54, M	24 34d Besteltann		styrings Drymacad Mil	41.14	40.5
Bokert Assert 33	2.4	(April Fearments		William	M.W	49
international Adequa (8)	9 36 99	Francis for por 11	100	tra Statistical rept of	orbi Teslar	See .

Computer Softwarevertrieb
Heidemichatz 10, 5000 Köln 80, Mo. Fr. 14-19 Uhr \$2,0221/604493



THOMAS HULLER Postfach 2528 7800 Offenburg COMPUTER - SERVICE 207181/78921 Btx 078025851





s freut mich sehr daß Ihr Euch so intensiv an den Powert ps beteiligt. B.s jatzt sind schon jede Menge Tips eingetroffen und mein Postkasten quilit angsam uber Nur werter sof Diesmal sind zwar weniger Karten dabe dafur aber um so mehr. Tips Es sollte eigent ich für jeden etwas dabei sein.

Wie schon angekundigt

kommt hier der zweite Tei der T ps.z., «A ternate Realty – The Dungeon, Alie Freaks können jetzt den unteren Tei erforschen, ohne sich zu verirren Außerdem geht's auch diesmal mit den Bard's Tale-Tips frisch aus den Dungeons weiter. Langsam wird es etwas haariger und die Monster sind auch nicht mehr so nett wie früher

Frisch aus der Redaktion haben wir nach vielen Stunden heftigem Test-Geballer unsere Erfahrungen mit dem Action-Spiel «Gryzor» zusammengeste It. Einen ausführlichen Test des Spiels findel ihr übrigens in dieser Ausgabe. Viel Spaß mit den Power Tips

B's nächsten Monat Euer

Mustol

#### Vermeer

Axe Gronen aus Bielefeld spielt gerne Vermeer auf seinem Atar ST Riel seine Erlahrungen

Zu Beginn so lie man erst einma. fur eine solide nanzie ie Grundiage sorgen. Deshalb tährt man sofor nach New York and you don't aus weiter nach Aichmond oder St Louis Dort of anzilman Tabak an Vom Startkapital kann man undefahr 40 ha anpflanzen. Dann so ange zwischen Richmond, St. Louis and New York reisen, bla man in den belden Plantagen das Land an den Flüssen bepflanzt hat Wenn das geschehen ist, Johnt. es sich auf das Tabak-Termingeachāft zu warten immer nur soviel Tabak nach New York transportleren, um dort die Löhne und Reisekosten bezahlen zu können. Mit dem Kapital aus den Termingeschälten kenn man dann in Ruhe weitere Plantagen erötinen.

- Noch einige allgemeine Tipe:

   Wegen der höheren Ausbeule
  sollte man nur höheren pianzen
  Es st wichtig nur Guter anzubauen die nie nam Land gedeihen
- Pro Hektar Land braucht man zirka Lunf Arbeiter
- Beim Reisen darauf achten daß man immer imndestens 14 Tags nicht mehr dort war ehe man wieder hinnest im Zwe feisfall warten.
   Termingeschäfte dann eingeheim wenn der Preis von Tabak über 800 (be. Tee 1900) liegt.
- Kurz vor einer Währungsreform sollte man das ganze Geid in Termingsschäfts investieren Man kauft die nötigen Waren in einem Plantagen and, das nahe am Bestimmungsort liegt Man verschickt die Waren erist kurz vorher Solentigeht man der Gefahr von Diebstählen und Bränden Beilenser Währungsreform werden zwar alle Vermögenswerte (auch die Schulden i auf en Fünftel entwertel die Mange der Waren beiett

aber mmer glaich so daß man auf diese Weise sein Vermöger lattet und obendre ninnch gut verdient

- Nach Wahrungsreihirmen sollte man alles verfügbare Kapitatio Aktien investieren da sie danach im mer steigen.
- Bilder soilte man erst dann kau fen wenn man sehr vie Geid hat oder kurz vor einer Wahrungsreform steht

#### Wizball

Wizball ist night nur ein fundses Ballerspiel, sondern brigt auch verschiedene Taktiken. Man mußsich genau überlegen, welches Extra man anwählt, um seine Welt wieder einzufärben. Andreas Banz hat sich mit den Extrawaffen beachäftigt.

- Zuallererst mmer die Icons \*Thrust- und -Ami-Grav- auswählen, damit die Steuerung leine is-Schwerigkeiten mahr bereitet. Erst dann kann man sich mit den schmucken Extras ausstatien

Empfehlenswert st. es. so schneil wie möglich die Cate itezu hollen die der Trophen auflangt. 
Man soilte im Laufe des Spiels daran denken daß sie neum Leben hat 
und schnell wieder zu ersetzen ist. 
Sie kann hervorragend angleiten 
während Wizball sich besser im 
hintergrund hält. Wenn man sich 
schnell das Cat Spray hollen kann 
ist die Katze noch zusätzlich gut 
geschutzt.

geschitzt

- Um im der Bonustunde kräftig
abzusahnen einlach die Katze um
den Wizerdikre sen lassen und da
bei möglicht vie sichleßen Hier
winkt en Bonus Wenn man die
Runde unbeschadet schafft bekommt man zwei Leben ge-

So viele Perten wie möglich in der Bonustunde aufsammeln und off das Schild anwenden.

Es ist gut ieine Farbeinach der anderen aufzusammeln und nicht alle wild durche hander. Man behalf die übersicht und bekommt nach einem Levet 7000 Punkte

- Den schwarzen Farbtroplen besse nich aufsammeln sonst wird alles denke
- Die Steine in der Bonusrunde sind unzerstorbar Deshalb Vorsicht und ausweichen
- Smartbombs nur in der Not zunden

denden Vortei. Er ist des für alle Einrichtungen für die man sonst mehrere Schusse braucht - Wann man den Flammerwerter

ver iert hat man zwei weitere Mogiichkeiten der Dreierschiff Lus Freie oder das MG fülden Tunne – in den Tunne in muß man sich bucken um unverwindige zu werden Auch hier sil der Flammenwerfer von Vorteil



### Gryzoi

Hier die Tips der Redaktion zu 
«Gryzor» auf dem Schneider CPC 
Einen High Score kann man sich 
schnei erschummeln. Man bieibt 
mie sien Bild einfach stehen und 
stellte nen Joystick auf Dauerleu 
er Jetzt hat man zwar Zeiffur eine 
gemutliche Tasse Kaffee aber besonders einhich ist das nicht. Deshabt liebers under Tips.

- Are Angrifsweren assen sich auswendig iernen Wenn man ein paarma gespielt hat hat man mit der Formationen keine Probleme mehr
- Be Kanonen ducken und warten bis sie nicht schießen
- De Exiras muß man bedacht auswählen Wer ange spielen w sottle sich der Flammenwerfer zulegen Er befindet sich im dritten Bild und muß zuerst abgeschossen werden Er feuert zwar nicht sichne hat aber einen ertscheschie hat aber einen ertsche-

- "im ersten Tunne zuerst u.e. Auge- in der Mitte Leffen "im zweiten
  Bild geht simt dem rechten im
  dirtten Abschnitt muß man sich
  bucken um die Abdeckung aufzu
  schießen Prektischerveise ist
  man gie chzeitig unverwundbar
  Den vierten und eitzten Abschnitt
  behändet man wie der ersten
- Wenn man in der «Höhle des "6wen- steht, schießt man zuorsi die vier binkenden Abdeckungen auf Danach konzentnert man sich auf eine der beiden Kanonen. Wenn man eine lahmge eg: hat wird es kritisch dann kommt näm ich ein Sprie das am oberen Rand hinund hersaust und Feuerbä e abfedert Man kann ihnen durch Springen ausweichen aber eine narrensichere Methode haben wir noch nicht gefunden. Wenn man den Kumps am oberen Schirmrand eriedig! hat nimmt man sich die eizte Kanone vor
- Danach gehts in den zweiten

## PIOWERITUPS

Teil, der seinen eigenen fücken hat. Ist schon jernand weitergekommen?

Die visien tollen Sega-Mini: Tips in dieser Ausgabe von Power Play verdanken wir alle einem Schweizer Leser Bernhard Zarnegin aus Basel hat den Modulen die letzten Gehalmnisse entlockt.

### Enduro Racer (Sega)

Mit Hilfe des loigenden Tips können Sie bei «Enduro Racer- für das Sega-Videospire jede der zehn Strecken anwählen und somit gezie». Vir einen Wettkampf Iranieren Wenn das Tieb id erscheint muß das Joypad nacheinnander in folgende Richtungen gedrückt wer den oben unten inks, rechts Anschließend wird rechts eine kreine Zahl sichtbar Nun durfen Sie per ubypad olbenfullang die gewunschte Strecke anwählen († bs. 10).

### Teddy Boy (Sega)

Wenn Ihnen «Teddy Boy» zu schwierig sein seitle, dann probieren Sie doch forgendes. Wenn das Titeib id zu sehen ist, mid man das Joypad nach oben unten links und rechts drucken Als Beichnung winkt ein Auswah mand in



dem Sie einige Spielidetais zu Ihrem Vortei korlingieren können. Wenn Sie jetzt noch das Joypad einma, nach oben anschließend achtma nach onten und zu guter Letzt Knopt 1 drucken darf sogat die Startrunde angewählt werden.

leßend das S guter Schwie I sogar rung u erden (einen

### Space Harrier (Sega)

Space Harrier sorgt immer wieder für neue überraschungen Nicht genug mit dem enweiterlen "Continue-Modus "siehe Power Play, Ausgabe 1, Wann Sie im Musik Menü (siehe Aniestung) nacheinander folgende Titel an wählen er eten Sie eine weitere

Überraschung 7-4-3-7-4-8-1 Ein geheimes Auswah menu erscheint und erreichhert - oder erschwert - das Spielen Sie können die Schwerigkeit die Art der Steuerung und eine andere Spieltigur (einen Jel) anwählen

#### Transbot (Sega)

All den Raumschiff-Kommandanten die bei Fransbot- grundsätzlich zu lruh das Zattliche segnen ist nun gehöffen Kurz hach dem Einschalten der Konsolewenn das -Sega Master Systemunge zu sehen ist mussen Sie Knopf 2 von Joypad 1 zehn bis zwanzig Sekunden gedrückt halten Eswird wiederum ein Merüllerscheinen, mit dessen Hife man sich das Videospiel Leben entscheidend verlängern kann Per Loypad werden die Extras aktiviert (Stellung: ON).

Punkt 1 Zehn Leben Punkt 2 Extrawatten für immer Punkt 3: kein Energieverlust mehr Punkt 4 vertangsam der Rotation bei der Wattenauswah

Diese Tricks klappen auch im Zwei-Spieler-Modus

### Fantasy Zone (Sega)

Für Fantasy Zone können wir zwar weder ein geheimes Men@ oder einer «Continue-Modus bieten datur einige Tips die durchaus für einen hauen High-Score gut sind

Wenn Sie alle vier Zusatzfriebwerke (Big Wings, Turbo Engine), uet Engine und Rocket Engine), kauten kann man eine Extrawaffe so lang benutzen bis man ein Leben verriert.

- Während auf dem Bildschirm die Fantasy Zone-Geschichte zu iesen ist im Layle des Demos) müssen Sie das Joypad über 50mal nach oben oder unten drucken Zur Berohnung koste ein Extraleben imersten Ladennur \$1000 an statt \$2500) (mg)

### Alex Kidd in Miracle Land (Sega)

Alex Kidd ist ein ziemiich komplexes Spiel Lothar Glesen aus Aachen hat uns seine Karten eingeschickt um des Spielletwas zu vereinfachen

- in Raum 17 zweimal schnell auf das Fischsymbo schlagen und dannischnell nachrechts zur Leiter leiten.

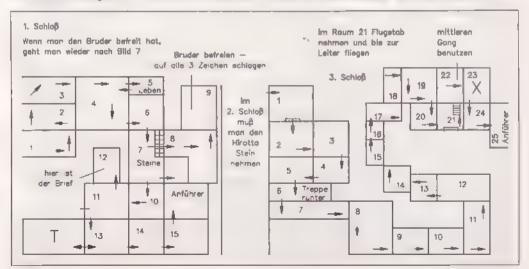
- n dem Raum mit dem großen T

findst man den Telepathie-Balt - in Raum 23 Kappai B einsetzen - Im Wasser kann man schneller schwimmen wenn man den Knopf 1 des Joypads druckt

- Im funtion Level gibt as a nen Telepathie-Bait Es ist nicht einfach an hir ranzukommen, weil man ihmer in die Lava sturzt. Aber keine Panik, Wenn man sich das Bild genau ansieht erkennt man im oberen rechten Drifte ame Kiste auf die ein Totenschäde gemalt ist Sobaid sie zerstort st kann man in den Gang und sich den Ballinehmen Danach geht man vorsichtig nach rechts weiter worauf sich ein Ausgang öffnet

- Wenn men keinen Telepathe-Ball hat kenn men die Anfuhrer m Spiel loigendermaßen besiegen

- 1 Stein dann Schere
- 2 Schere dann Papier
- 3. Stein dann Schere.
- 4 Zweimal Papier
- 5 Zweima Sien
- 6 Stein dann Schere
- 7 Zweimal Papier
- Hier sind die Karten zum ersten und zum dritten Schieß.



# POWERTUPS

#### Alternate Reality - The Dungeon (Teil II)

Weiter geht's ! Die Karten zum zweiten, dritten und ylerten Lave stammen diesmal von Stefan Nage aus Fulde. Seine Tips gelten für die C64-Version obwohl es zu anderen Versionen wohl kaum gravierende Unterschiede geben dörfte

- Während des Spiels muß man natürlichimmer essen frinken und schalen Beten und Opfern sollle man nicht vernachlässigen denn der gött iche Bonus ist nicht zu verachten
- Entseuchen kann man sich auf Level 2
- Flame Demons garantieren auf h\u00f6heren Leven schnelleres Weiterkommen

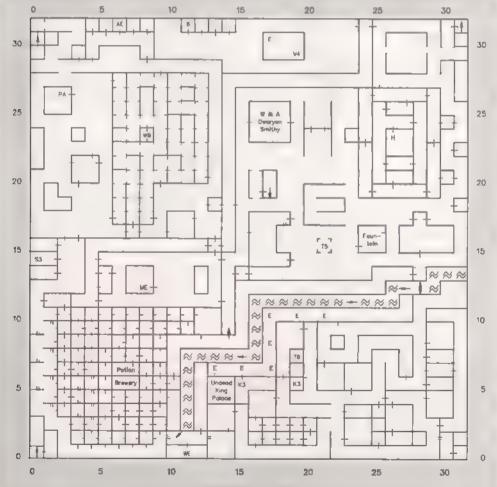
- Wer Hauptmitglied in der besten Gilde ist, hat gute Chancen gegen i böse Magie
- Zuerst zum Orakel im Südosten gehen, dort erfährt man alles wissenswerte über sein Spielziel
- Eine sinnvolle Waffe besorgen Damit gehl man in Level 3 und bekämph alle Gegner
- Mitglied der Guild of Law wer den
   Unbedingt den Zauberspruch
- ternen mit dem man Gu, von Bose unterscheiden lein!

  – Von einem Dieb den silver kev er-
- Von einem Dieb den silver key erkämpfen
- Den Gelangenen befreier
- Acrimmiti besuchen und den Schlüssel nicht vergessen



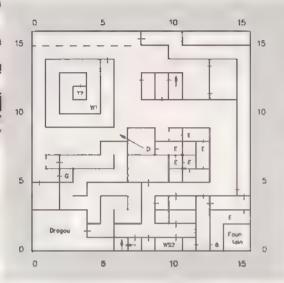
 Durch das Tomb von Acronim ni führt der Weg geradeaus, links.
 links. garadeaus, links

Be dem Horse kann man elwas eintauschen was man bis zum Ende des Spiels gebrauchen kann – Um den Undead King zu besuchen, myß mer dem Fährmann um Miternacht zwei Goldstucke zustecken.

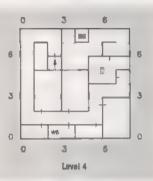


Level 2 von Alternate Reality - The Dungeon

# PIOIWIEIRITIIPISI







- Die Fragen der Great Gargolyle beantworlen.
- Dem Basi sk zeigt man die »blo-Be Sauste
- Gargolyle muß man seinen Na men nennen.
- Durch die Death's Door kommt man zum Ziel, wenn man den Schlüssel und Mut besitzt

### Stifflip & Co.

Jürgen liberiz spielt gerne Stif flip und hat einige Denkanstöße für das Spier Sie sind ein wenig verschlüsse til im nicht gielch die Lö-Bung zu verraten

- Walter bringer kein Glück und Schnaps nur eine »Fahne-
- Das große Waldsterben sollte nicht unterstützt werden
- Faden am Sei erspart Quăterei - Basteln mit Schill macht nicht
- DL: Spaß. - Settfalten sollten einfach -weg-
- fallens
- Gapflagte Fingernägel sind oft h. Ireich
- Der Barkeeper würsicht sich ein Radio (und das nicht erst zu Weihnachten!)
- Haarepange auf Kontaktsuchel - Klettern oder springen das ist
- hier die Frage. - Kristake sind manchmal energie geladen
- Feigheit wird off bestraft
- Kleine Tierstunde: Bienen hassen Feuer, Schlangen sind musikallsch und Salz vertreibt Blutege! Affen freuen sich, wenn eie Honig (im Glas) bekommen
- Der «Lange» holt den Teppich.
- Höre auf dem Gewissen.
- Spinnen haben schon so manchen vertrieben
- Äxte dienen auch als Türöffner.
- Auch kleine Geschenke erhalten. die Freundschaft
- Im Trerbsand erst einma, tief Luft

- Warum nicht durch's Fernglas sahan?
- Nicht zu großzügig mit den Münzen umgehen - Warum night mal zur Banane
- gre len?
- Frauen sind oft gute Kämpler
- Jobedingt Orge spie en iernen Gegner sind of tutitio, aber langsam

#### Trantor

War wurde nicht gerne mal Tranlor in 5 Minuten schaffen? Damit das klappi hat Thorsten Puczkat aus Aurich die Paßwörter rausgeknobelt

- 1 ETOPSNMK Kempston
- KOSTJYCI Joystick
- 3. MCRPUEST Spectrum
- EFWSORTA Software
- BEADORYK Keyboard
- PMTCOURE Computer
- 7 STATSECE Cassette
- B. CA LR NS Sinclair
- 9. CARHIPSG Graphics
- 10. REDRAWHA Hardware
- 15 LAMENTIA Terminal

Damit es such richtig einfach wird, hier POKE's für den C84 Die Spritekollision wird ausgeschaltet und man kann unbeschadel durch alle Gänge laufen. Also, nicht lenge fackeln! So gibt man die Poke s ein

Reset POKE 16076, 169 POKE 16077, 0 POKE 16078, 234 SYS 6454

#### **Bubble Bobble**

Noch ein Tip von Jochen thring. Lm n den Bonus-Level zu kommen muß man ohne einen Saurier zu verlieren ins 20 Leve kommen Dann erscheint eine Ture die in den Bonus-Lave fuhrt Das qualche geschieht im 30., 40 Level und so weller. Voraussetzung ist immer daß man noch kein Leben verloren

Aber as geht noch weiter

Georg Petmezas aus Leonberg hat noch einen Trick herzusgefuhden, wie man einen extradicken Bonus bekommt. Das funktionert in der 1 ,4.,5. 10.,16.,23. und 26 Runde, wahrscheinlich auch in späteren Man vernichtet alles, bis auf ein Bullie Das letzte Bullie. lais es nicht rot ist, mit einer Seilenblase autpusten (ihr dürft es noch nicht kaputimachen). Wenn es such befred hat, wird es rot Dann mu6 man es noch einmal -einbobbein« Jetzt pustet man so viele Serlenbrasen auf den Bildschirm wie es nur geht truzwischen hat sich das Bullie wieder aus der Biase gestrampelt. Jetzt packt man es ein letztes mal ein und darf es endlich zerstören

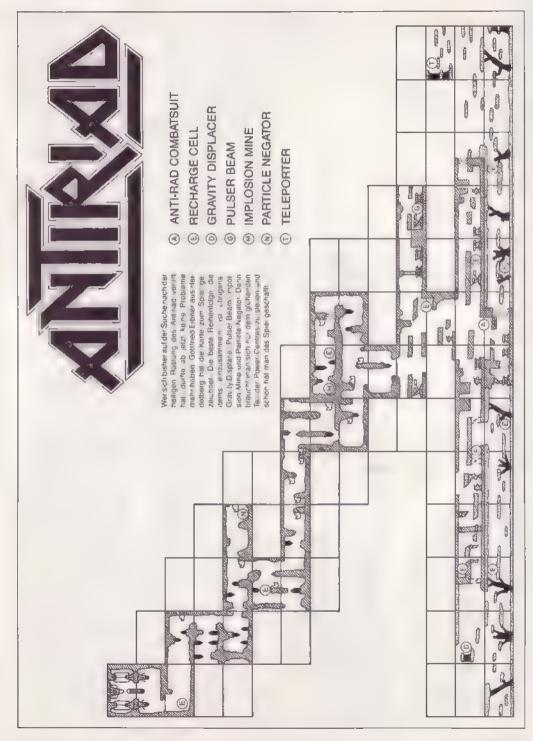
Alle Serienblasen, die man vorher mit heroischer Feuerkraft auf den Schirm gepustet hat, verwandeln sich jetzt in Pommes, Diamanten. Melonen etc. Diese braucht man nur noch aufzusammelti, um sich einen extradicken Bonus zu holen.

### Die Antwort zu Mermaid Madness

Frank Castenhoiz kann die Fragen von Ka Brunning aus Power Play 1 beantworten

- Man nimmi die rote Dynamitstange die in dem Raum heben dam Taucher legt. Damit sprengt man sich den Weg in den zweiten Teil frei (dunkler Raum unter der Killermuschel). Dort holt man sich die Laterne und erleuchtet den dunkian Raum
- Man schwimmt in dan zweiten Teil und holt sich das Luftkissen. Damit schwimmil men zum leuchlanden Geist 1881 des Kissen ein paar Zenlimeter nebenihm los und sucht schnell das Weite
- Das gelbe Dynamit holen und zur Schidkröfe schwimmen. Das Dynamit ablegen und darauf schien, daß es nicht nach unten fällt Dann schnell verschwinden Nach der Explosion holt man sich das
- Das Salz muß auf die Muschel im zweiten Tell. Sie öffnet sich die Perie darf man aber noch nicht nehmen Zuerst holt man beide Anker und läßt sie im Raum über der Muschel fallen. Erst jetzt kann man sich die Perle holen
- Der schwierigste Teil: Die Perlein die Killermuschel werfen und dabei aufpassen, daß keine Energie abgezogen wird
- Dann den Schneidbrenner freisprengen. Mit ihm in den Raum tauchen, in dem der Geist war





# Computer shop und Gamesworld München

### Triflogic Expert-Cartridge Freeze Machine

#### VERSAND ODER IM LADEN ERHÄLTLICH!

für	kündigu Februa zeigens	r/März	: bei
Supe Capt	r Hang On an Blood		Amiga Ala: S
Oblin	erator		Aluri S
	e Harriet		Alari S
ECO	Cops	58.—	Amiga Atari S
· ith			Ata/ S
Wizb	q[I	58,	Amiga
hally	Jack the Jee	ter	Abb S
Man	of Chicago	n (I	Atari S Atari S
Tides	Road		C84
Footi	atimanager i	I	Atan S
Gun	Prip		Anar S
Frigh	tright oconr	86, 50,	Attari S
100	occur	86,-	Alan S
	ri Formula O	ne 78,-	Amiga
Alti Y		49	C 64

Armig	a s
	ST Amiga
	ST/Amiga
Alari	
Amig	
	ST/Amiga
Ata/	ST Amiga
Amig	
Abser	
	ST/C64
Aburi	ST,
C64	

Ata: ST Amiga
Amiga
Able ST
Alasi STIC64
Abiri ST,
C84
Atan ST/Amiga/C64
Alar ST Amiga
Atter STrAmiga
Atari ST, Amiga
Atan STramiga
Amiga
CEA

38 49.

C 6-1-Moutherners	Kees.	Dissi
Mn , nous	29	38 -
FL SK	29	39
Pfataon	29	38
Predator	29	39
To be on Top	29 -	39
Mini Putt	_	59
Train Escape	-	59 -
Winney Warz	29	39
Victory Roor	29.	39
Nigi Managita GP	29	39 -
Circ in his historien	29	39
Adam sor we you to Carreits	29	39
Sui -r Hang On	29	39 -

Still re-inder	29	39 -
Tour de Force	29.	39
ATE	29.	39
Demon Starker	0.4	59
19 Part 1 Boot Camp	29 -	39
hartin - Prophili	29	39
Alm Aunner	29 -	19
Flolling Thunder	29	39
G-9201	29	39 -
4Th & inches	58 -	39

C64 Bestseller-Classics

Airborne Ranger

Combai School	29	39
Buggy Boy	29	39 -
Internat Karate +	29	39
7U* F 11	58 -	39
Sonot im up Const. Kr.	39 -	49
Suppres of Cabochey	29 -	39
Churk Ynappers adv. Flight Trainer		49
Bards Tale		59
S nath Fighter	39 -	49
or why to	35	45.
Piraces	35	45 -
Subattle Simulator	-	39 -
[1 1 m]61		59
Skirte ir Die		59
Strockek Kalabia	20	20

ir 144 Santa II Die Bengkok Knights Echelon Apolio 18 Mission	29 — 59 — 39.— — 89.— - 59.		
C64			
Test Drive Thunder Chopper Nebulus	35.— 59 — — 59 — 25. 35		
Defender of the Crown Gary Linnekers Soccer	39. 45 29 — 39 — 25. 35 —		

	Pulidiji	- FACILITY
California Games	28	19
Jugo act one: Old	39	49 -
Chamonin Chailenge		39 -
Dere vu		
Firmy Shark	25 -	
Rampage .	25 -	
Hur in Huon	25	35
Rassier aga	29 -	
Ba. 1 3:6	-	
egary or the Ancients		49
SHILL PASSESUS	_	49 -
LAS N MA	25 -	
up Per scope		
Des yel	-	
Garres Set March Comp	29	
F v Shark	29	39
Gara	29	
Si a A ms		39 -
Hewser Four Smash Hits	29 -	39 -
Chis		15 -
the of the Emps Figs.	18	
Quantity	29	39 -
Quistina	25 -	35 -
Yı Games	29	39 -
to a Mansion		19
God Tale	29 -	
Brave	29 -	38 -
Bo en Zone		68
Masters of the Universe (the Movie)	29	39 -
Traz		38 -

#### Strategie (SSI.SSG.DRR.Micronrose)

	u altitaat.
E'n : 1990r	- 71 -
fin ins of Darkness	59
Bu regrant	- 59 -
5-	59
to a d Montegumn	59
Sr +	- 59 -
B rumk Yu k	29 39 -
Tid &	75 35
Council areas	75 35 -
Power gale	25 - 35 -
K was by	25 - 35 -
und calus un alle anderen Sc	rototered Heretoter

### Atarl ST

T III III	-
Tati 4	59 -
Winner Six Champ	59 -
Gauntier II	59
Tanglawood	69
CF 144	59 -
Wicards Crown	69
Dungerer Master	69
- P	69
Bar is "ale	79
Determine of the Crown	69
8 PARAGE	59 -
Jack acritoter Oktober	59 ~
Exist in ST 4 Speets	59 ~
Car * 23	59
Sf Replay	199
Pre-sui no Designer	149.
Chamin's Challenge	59 -
Star ex	49
Shar distra	59
Sur in Sprin	49
Blue War	59
Xgr an	59.
Macr. 3	59.
Fiying Shark	59
Crazy Cars	59
E( )	59
Tes Drore	89.
hus.64	59.
AL D-III	59 -
Readwars (Melbourne House)	69 -
Universal Villary Simulator	59.
Car si command	89 -
Enduro Racer	59

Buggy Boy Chai le Chaplin	59.— 59.—
Elfa Elfa D Hei-copte/ Po a Queso O ueso Superage cohockey Systa Maz Systa Maz Systa Fight Tes One Bady Tale Jantel Bady Tale Jantel Jantel Bady Tale Jantel	79,— 49.— 69.— 69.— 125.— 69.— 79.— 79.—
Detender of he Crown	89 —

Amiga	
The Bit, Ceal	59 —
Indoo Sports	59 -
Xanon	59
C'ys at Hammer	39 -
Way of the Little Dragon	28 -
C 37y Cara	59
Moor us	69 -
765 V6	B9 -
Fitti 3 nwer	69 -
Ba - Tale >	78
Ga sir	59
Yen inglods	59 -
Dare Ces le	D9 -
da sias	49
insanity Fight	69 -
Amegas	49 -
Tetris	59
Roadwara (Mathourne House)	69 -
Jagd nach roter Oktober	58
Wastern Games	58 ···
Dick Special	68
LAGE Legenda	99
Own on One Turbo	69 -
Galactic Invission	68 —
GeeBee Air Rally	69 -
Shadowgate	72 -
King of Chicago	72 -
Grid Start	3₽
Ninja Milision	38 —

### Brett- u. Rollenspiele

ohne Computer	
Parins Best	60.—
Pigreon	45
Raid in St. Nazaire	60
Chirology	70
Nigh male on Elin St	6D
Hedgerny Hell	70
Ciencia America	65.—
ADF Reply Hood Adventures	35.
ADD Fir jotten Realins	30
ADE William av hawk	30
ADD agoniance Auventures	35.
ADD Wilderness Sutvivat Guide	35.—
Th. Wars	65.—
Legeno of Heroes	30.
F a Power	60
Gammarauders Garte	30
Top Secre	30.—
Adv. Squad Leader	95
Yanks	65,
und wele andere mehr	

Bitte fordern Sie Liste mit franklertem Rückumschijig an

Preisänderungen und firtumer vorbehalten

Bei Preisistenabfrage brite frankierten und adressierten Bhefumschiag beiliegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 5.- Versandkosten. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse Bei vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch ob die gewunschlien Tillei lieferbar sind computer shop. Landsberger Str. 135 8000 München 2



#### Bard's Tale

Roland Traunmüller aus Thathaim/Weis hat einen «Archmage zum Abtippen- und -liems für ledermann« für alle Amigabesitzer Mit dem ersten Listing muß man sich nicht mehr fürchten, daß man Kurz nach Verlassen der Advent. rers Guild von acht Barbaren abgeschlachtet wird. Das Programm er zeugt einen ausgewachsenen Archmage mit allen Schmankerin auf der Character-Disk

Das zwelte Listing ist für Profis gedacht, die auf der Suche nach (überlebens-)wichtigen Gegenständen sind. Ebenfalls in Amiga-Basic eintippen, speichem und starten. Im Equipment-Shop sind dann alle lieme schälllich, die man normalerweise nicht kaufen kann (Onyx Key, Master Key, Specific Share and vieles andere

Aber Achtung: Es macht ungraublich mehr Spaß, sich die Sachen zu erkämpfen und seine Parly reifen zu sehen, als sich sofort auf den Archmage aus der Softwareadose und alle tems zu stürzen. Wer sich den Spaß nicht verderben will solite sparsam mit den Listings umgehen

Listing 1. REM Archmage zum Abt ppen REM von Roland Traunmüller FOR ! = 1 TO 96 READ A 8 = S + A NEXT . PRINT S IF S <> 2403 THEN BEEP PRINT DATA ERROR END PRINT "OK" RESTORE OPEN "BARDS TALE CHARAK-TER DISK:TWP DUNGEONMA-STERIC? FOR OUTPUT AS 1 FOR I = 1 TO 96 READ A PRINT # 1 CHR\$ (A) , REM SeDATA 0.000,009,000,0 6. 000,018,000,018 DATA 000.018.000.018.

000.018.255.264 001,084,001,064 DATA 001,074,001,074. 128,018,128,012

000,000,000,000 DATA 000.095,086, 84

000.016.000.016 DATA 000.007.000.007 000.000.000.000 DATA

000,000,000,000. 000,000,000,000. 006.235.000.000

000.000.000.001

000,018,000,018.

000,018,000,018

126,010 128,009

000,000,009 196.

000 007 000 007

.000,000,000,000

Listing 2: REM Super Items REM von Roland Traunmüller KILL "BARDS TALE CHARAK TER DISK items OPEN 'DFO ilema' FOR OUT PLT AS I PRINT # 1 . CHR\$ (0) FOR J = 1 TO 127 PRINT # 1 , CHR\$ (255) , REM

Man tippt beide Littings in Amiga-Basic ab und startet sie mit -Run- im Pull-Down-Menü (Abspeichern nicht vergessen). Sie verändern dann die Charakter-Disk, also unbedinglieine Sicherheitskopie verwenden

### Mega Apocalypse

Sem kolon wichtig

Jochen Ihring aus Altdorf hat ein paar POKEs zum Bailerspiel Mega Apocalypse (C64):

POKE 22589, 1 Man sieht mehr Sterne auf dem Bildschirm - POKE 21841, 170 - POKE 21842

72 - Der Sound verändert sich, emfach mal zuhören - POKE 32417 , 173 - Unendlich

viele Leben Spieler 1 - POKE 32509 , 173 Unendlich

viele Leben Spieler 2 Gestartet wird mit SYS 22562

#### Wizhall

Noch'n Tip zu Wizball Diesmal stammt er von Reiner Ovelgönne aus Essan

Wenn man die erste Ebene geschaft und leider alle Leben verloren hat, drückt man die Taste 1, sobald das Titelbild erscheint. Wenn man dann werterspielt, hat man die erste Ebene schon eingefärbt und muß nicht ganz von vorne beginnen. Das tunktioniert auf den nächsten Ebenen mit den entsprechender Leveln auch (also Taste 2 für Ebene 2. Taste 3 für Ebene 3 (18W)

#### Solomon's Key

Fur alle Fans von Solomon s Key (C 64) hat Michael Schütt aus Duisburg ein paar POKEs herausgefunden

Mil POKE 2213,164 gibt's unendich viele Leben und mit POKE 4871 einen nie ablautenden Bonus Wern des Spiel zu langsam ist. sollte es ma POKE 5083.5 versuchen Gestartet wird mit SYS

#### Die Antwort zu Delta

Stefan Lock halte Probleme mil dem 17 Level von Delta Christian Dorau aus Bonn kann weiterhelten

Man muß einen der sieben Steinblöcke abschießen und kann so durch die entstandene Lücke fliegen. Nölig sind auf jeden Fall die Extraa 1 (für erhöhte Wendig-

### Impact

Hier sind die Paßwörter für Impact auf dem Amigs Herausgefunden hat sie Ludger Anderka aus Oberhausen

Level 11 - 20 Gold Leve 21 30 Fish Leve 31 - 40 Wall Plus Level 41 - 50 Level 51 60 Head Fork Levei 61 - 70

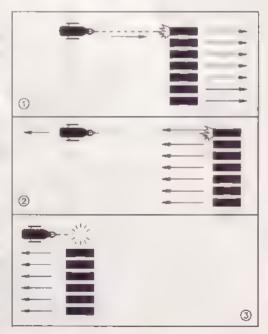
Level 71 - 60

### Star Wars (Atari ST)

Road

Da hat der Hersteller Domark doch glatt vergessen in der Anleilung zu schreiben, wie man be--Slar Wars- dle High-Scores aul Diskette speichert. Wenn Sie dann zwischen den Schwierlgkeits-Stulen auswählen können, lat mitten zwischen den Todessternen das Wort «Quit» zu iesen. Wenn Sie dieses Wort anstelle eine Todessterns baschießen, kehrt das Programm zum Dasktop zurück und speichert vorher die High-Score-Liste. (bat

keit des Schiffs) und Nummer 4 (um mehrere Schüsse sul sinmal abzuleuern). Außerdem braucht man eine bestimmta Taktik Man folgt den Steinblöcken, die sich zueral nach rechts bewegen Daber konzentrari man alch auf einen Steinblock Beginnen die Blöcke sich auf das Schiff zuzubewegen fliegt man nach links und schießt weiler auf den Block ein



NEXT I

CLOSE

mikolon wichtig!



#### Galaga

Thomas Seeger aus Albstadt geht gerne in die Spielheille, um dort der High-Score an seinem Lebtings-Automaten -Galaganach oben zu schrauben Dabe hat er elwas Interessantes herausgefunden

Wenn sich die feindliche Armada aufgebaut hat, ballert man alle Gegner bis auf zwei blaue Schiffe ab. Ee müsser - vom Spieler aus gesehen - das Schiff in der ersten Reihe ganz links und das darüber verschont bielben Dann verzieht man sich am besten in die rechte untere Ecke und ballert weller, allerdings ohne die beiden zu traffent Man lift die beiden Schilfe so lange angre ten, bis ihnen die Munition suscent Oas kann achon Vierteistundchen dauern Wenn Sie keinen Schuß mehr abgeben, darf man sie endlich vernichten

Die Plackerei Johnt sich Im weiteren Verlauf des Spiel wird von den Gegnen kein entziger Schuß mehr abgegeben Auf die Art und Weise kann men alle 100 Leve schaffen. Sinnigerweise sollte man den Trick im ersten Level ver suchen, wei es da noch relativ einfach ist.

### Rygar

Hans-Peter Gassner aus Niedernsill hat Tips zum Rygar-Automaten

1 Bunde Vor dem Eintreten in die Höhle noch ein wenig warten dann bekommt man meist eine Extrawaffe. Daber muß man allerdings auf die Zeit achten

2 Runde: Wenn man die fün! auf-

einanderstehender Brachen abschießt bevor die oberen den Boden erreichen bekommt man 10,000 Extrapunkte

 Runde in diesem Level bekommt man meistens das Extra-Leben immer nur die Steine abschleßen die aus dem Boden wachsen

6. Runde Wenn die Ameisen-Menschen von oben kommen braucht mas sich nur auf die halbe Bildschirmbreite zuruckziehen. Die besten Waffen sind der Stern und die Krone

7 Runde Bei diesem Level hill nur die Sonne Millerwas Gruck bekommt man hier den Schulzschild Die Walten

Stern - Weitschuß

Krone - stärkerer Schuß Leopard - Gegner verschwindet wenn man auf hit springt

Kreuz - man ist für zirka 30 Sekunden unverwundba. Sonne - man kann gerade nach

### Crystal Castles

oben schießen

Thomas Köppel aus München kennt sich mit dem Automaten «Crysta» Castles- aus und hat zwe-Tips dafür

- Wenn man in Level 1 (in die hintere verdeckte Ecke läuft und nach oben springt (Feuerknopf drükkent), erhält man 140,000 Punkte und kommt direkt in den sechsten Level

Die grünen Tierchen, die die Crystals aufsaugen, kann man während des Schuckens vernichten indem man sie einfach über den Haufen äuft.

Beide Tips funktionieren auch bei der C64 und der ST Version

### 500 Mark für den besten Spiele-Tip

Das braucht woh jeder Spieter Tips, Tricks und Karter. Und genau hier brauchen wir Eure Hife «Powertips» wird von der Mitarbeit der Leser leben Wenn Ihr also einen Tip oder Fragen zu einem bestimmten Spiel habt, schreibt uns einfach

Natürlich wird prinzipiell jeder veröffentlichte Beitrag entsprechend honoriert. Um Eure fleißige Arbeit richtig würdigen zu können, haben wir uns außerdem etwas Besonderes einfallen tassen den Alipides Monats-

Der Tip des Monats» ist eine besondere Auszeichnung in jeder Ausgabe für den besten Tip, der wir erhalten haben. Der Einsender dieses Supertips wird mit 500 Mark belohnt.

Aber keine Angst, ihr müßt, etzi nicht stundenlang an Karten pinseln. Speicherbereichte nach POKEs durchkämmen oder besonders viel schreiben, um die ses Geid zu verdienen. Es spielt keine Rolle, ob es nun ein genz besonderer POKE, ein Utsting aneinteressante Karte oder eine Adventure-Lösung ist Nicht der größte Beitrag, sondern der drigmeiliste oder nützlichste Tip gewindt.

Aties kommt in die Auswah Die Redaktion wird sich die Einsendungen genauestens ansehen und dann der Sieger küren. Wobe wir uns vorbehalten müssen auch einmal den Preis nicht zu vergeben, wenn in einem Monat kein biller. Tip kommt.

Also viel Glück mit dem «Tip des Monats» und schreibt an

Verlag Markt & Technik Redaktion Power Play Hans-Pinsel-Straße 2 8013 Haar bei München

(a1)



#### Ultima IV

Volker Markl aus Raubling ist schon Avstar Er hängt aber noch in der Abyss. Wenn er im achten Level das "Word of Passage-(Veramocor) eingegeben hat, tommit folgende Frage- What do you posess if all may rely upon your every word?" Er meint, das Wort haliß einfinity. Wenn er es eingegeben hat, passiert allerdings gar nichts. Er steht vor der Stadt Moonglow und nichts hat sich verändert, ist infinity das falsche Wort? Oder hat sich doch was geändert?

#### Hollywood Hijinx -Stationsfall

Holger Plank hat achon neun Schätze getunden, hängt aber petzt fest im Bomb Shelter ist ein Safe, en den er zwar herankommt, den er aber nicht öffnen kenn Dem Schild nach zu urteilen, müßte die Kombination licke-rechte-links sein. Aber wes für Zahlen muß man angeben?

Außerdem braucht er noch Tipe zu "Stationfall». Er ist schon auf der Reumstetlon und hat Pfeto getroffen. Trotzdem hat er au gut wie noch nichts hersusbekommen Hat Jemand Hinweise, wie man welterkommt?

### **Phantasie**

Manfred Lemke aus Nürnberg spiett gerne -Phantesie I-. Allerdings fehlen ihm zur Lösung noch ein pass wichtige Dinge. Hier seine Fragen

- Wo findet man die Schriftrollen mit der Nummer 12, 17 und 187 - Was hat es mit der Gehe mformel «Reven Tonem» auf sich ?

 Wie kommt man in die H\u00f6hlen der schwarzen Ritter und wie kommt man zu den Priestern von Dosneybie? Wer von Euch kann Manfred heiten?

## Computer-Shop

Drawehner Straße 15 - 3130 Lüchow - Telefon 05841/5499

### Hardware - Software - Zubehör

Spiele in großer Auswahl bereits ab DM 6,90. Kostenlose Liste anfordern. Bitte Computer-Typ angeben.

# The Bard's Tale leichtgemacht (3)

und Hilfen, die Ihr braucht, um dieses Spiel zu losen.



ELECTRONIC ARTS

Harkyn's Castle steht als nach-

stes auf der Tagesordnung. An

dieser Steile wollen wir mit der

Wiedergabe der Tagebuchauf-

zeichnungen von Lord Garrick

ackere Helden rasten sogar an den Geidbörsen getönicht Nachdem unseteler Kameraden vergreifen re tapfere Party in der wurden, nehmen wir nicht auf etzten Power Flay den Tempel Mir wurde geraten, mindestens des Mad God erforschte, kehreinen Rogue aufzunehmen te sie nach Skara Brae zurück er wird nutz ich sein, um Fallen

> zu entdecken. Widerstrebend willige ich ein Jemand wird ihn ständig im Auge behalten

Unsere See an werden von dem Gefuhl des Sonneni chts. das auf unsere Gesichter scheint, gehalft Das Gerücht uber unsere Mission verbre tete sich in Skara Brae so schnell wielein Leuffeuer im trockenen. Gras des Sommers. Viale wollen sich uns anschließen, doch unsere Party Ist kaum größer geworden. Wir trennen nämlich die Spreu vom Weizen und schicken diejenigen weg, die nur nach Gold und nicht nach Fre heit dürsten. Auch Diebe und Meuchelmörder die sich zu entschärfen und Gefahren

Unsere nachste Aufgabe wird das Eindringen in Harkyn's Castle sein, das im Nordwesten von Skara Brae hegt

#### Harkyn's Castle

Wir schlugen eine Bresche in die Reihen der Verteidiger und betraten das Schloß von der östlichen Mauer aus. Die Wächter waren furchtbare Kämpler aber wir erwiesen uns als stärker

Jabberwockf Eme schreckliche Bestie - sichersich die letzte ihrer Art. Wir umgehen thre Behausung mit Sorgfalt und schreiten voran

Exklusiv in Power Play findet thr die offiziellen Tips und Karten zu The Bard's Tale, die von Electronic Arts stammen. In jeder Ausgabe drucken wir die Plane

> Anhand der Karten, die mir Ghaklah zeigte, bemerkte ich. daß alle Dungeons etwa dieselben Ausmaße haben Wurde Skara Brae vielleicht einst auf den Ruinen eines alten Komplexes gebaut, der jetzt nur noch in den Erinnerungen der Menschen ex stiert?

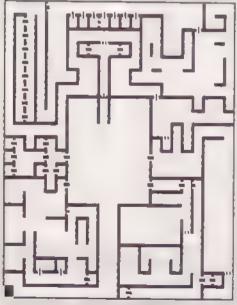
Wir landen ein Schwert, das aus einer Kristal -Substanz besteht. Die Nase des Roque zuckte gieng, als wir das Schwert entdeckten Ich traue diesem Mann nicht. Schwert wird unserem Paladin Isli anvertraut. Sie wird es out hewachen

Wir bekämpften Golems und antdecken einen Thron der ohne Zwerfel der von Harkyn ist Wir wurden gefragt, ob ein Mitglied unserer Party auf diesem Thron sitzen will, und bevor ich Corfin stoppen konnte, sprang er - ungeduidig wie Bardeo nun e.nma sind - a.d den Thron, Wir wartelen entsetzt darauf, daß er in eine warzengesichtige. schie mige Kreatur verwandelt wurde Ooch statt dessen öffnete sich eine Geha mtür und enthullte einen Gang

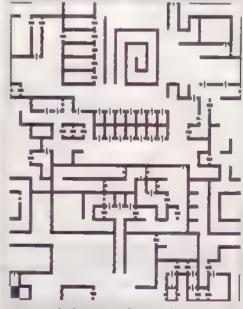
Wir kämplier gegen sechs Månner die in grune Roben gekleidet waren. Wir werden ihre Roben an uns nehmen da es den Anschein hat als seien sie von besonderem Wert. Wir. mußten nicht lange warten, um diesen Wert zu entdecken Viee Guards gingen an uns argios vorbei, denn sie trupen dieseiben grünen Roben wie wir und hielten uns für Artgenossen

Wir antdecken hier eine II usion. Die Stufen am nördlichen Te! der Westwand scheinen nach unten zu führen, aber in Wirklichkeit gehen sie nach oben. Nachdem wir uns der lästigen Roben entled of haben,

gehen wir hingul



Harkyn's Castle



Harkyn's Castle, Level Two

## PIOWERITUPISI

#### Harkyn's Castle, zweiter Level

Wir trafen auf einen weiteren körperiosen Mund, der einen unfartigen. Vers stammelte Nachdem unser Magician des Wort schne, das den Reim vervollständigte, erschien ein Vbarra-Schild, ein wahrlich mächliger Schutz.

En alter Mann stellte uns dieses Rätsel «Once men allve, now living death, it drinketh blood, and stealeth breath» «Einst ebendiger Mensch, nun ebender Toter, er trinkt Blut und he milich Atem» Sonac wußte die Antwort und flusterte mit blutlosem Gesicht «Vampte» Wir durften passieren

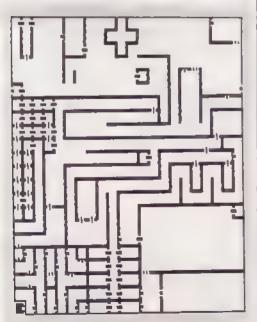
Wir wurden zu einem Raum teleportiert, in dem wir ein Quadrat aus Si ber inden Eln merkwurdiger Gegenstand, den wir mit uns nehmen Ein Portal im Nordwesten wird uns in die obersten Räume bringen

#### Harkyn's Castle, dritter Level

Wir Irafen auf einen alten Narren, der uns den Weg versperrte, bis wir ihm den Namen der Taverne in der Archer Street sagten Die Antwort, -Skull Taverne, schien einige Mitglieder unserer Party zu beunruhigen Hier sind überall Teleporter-Fallen

Erneut werden wir bis zu den Grenzen unserer Fähigkeiten gefordert und entkommen nicht unversehrt. Die Berserker! Sie greiten in einem andios sche nenden Strom an; sie bes egen zu wollen mutet an wie ein Versuch, die Flut mit einem bodenlosen Eimer aufzuhalten. Zu spät finden wir heraus, daß die grünen Roben, die wir kurzlich abstreiften uns vor d esem Angriff bewahrt hätten Zuletzt stolpern wir erschöpft Lber Hunderte von Leichen Vier unserer Kneger liegen erschlagen unter Baron Harkyn's

toten Legionen Ats wir eine atte Statue erreichten, erhob sich das Auge, das wir einst mitgenommen hatten aus Sonacs Beuter und plötzlich erwachte die Statue zum Leben! Wir kämpften um unsere Leben und besiegten schließlich das Biest Der Archmage sagte uns, daß dieser schreckliche Feind Tarian war der Mad God. Nachdem wir ihn besiegten, wurde unsere Parly In Kylearan's Tower teleportiert. Die nächste Power Play wird von unseren Erlebn seen n diesem Turm berichten. (hB



Harkyn's Castle, Level Three

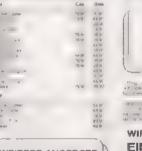


BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS MIT DEM BESTEN SERVICE

UND DAS BEWEISEN WIR TÄGLICH

24 Std. Bestell-Annahme 24 Std. Eil-Lieferservica auf Anfrage Eigene Lagerhaltung deshalb prompte Lieferung





WEITERE ANGEBOTE IN UNSERER KOSTENLOSEN PREISLISTE! Garrison II Amiga 59,90

WIR HALTEN STÄNDIG EINIGE TAUSEND PROGRAMME FÜR SIE AUF LAGER.

NEUERSCHEINUNGEN FAST WÖCHENTLICH!

Deferung nach Verlügbarkeit

Besucht uns do	och mat (10 - 13 Uhr.	. 14 - 18.30 Uhr)
Laden und Versand:	Laden Köln 1:	Laden Düsseldorl
Berrenrather Str. 159 5000 Köln 41 Tel. (0221) 416634	Matthiasstr 24-26 5000 Köln 1 Tel. (0221) 239526	Humboldstr. 84 4000 Dusseldorf 1 Tet. (0211) 6801403
DOMESTIC	SECUREOU RESTOUT	THE REAL PROPERTY.

COER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER

0221 - 416634

10 - 18.30 Uhr

0221 - 425566 24-Std. Service







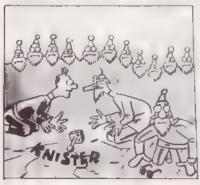












































# Sensible

Das Programmier-Team Sensible Software hat gezeigt, daß man auf dem C64 Action-Spiele programmieren kann, die weit über das niedere Niveau üblicher Ballereien hinausgehen. Spätestens seit »Wizball« ist es jedem klar: Wenn Sensible ein neues Spiel herausbringt, ist es fast immer etwas Besonderes. Wir sprachen mit Jonathan Hare, dem Grafiker der Truppe.

Power Play Wie viele Programmierer seid Ihr bei Sensible Software?

Janathan Wir sind zu zweit Chris Yates kümmert sich um die Programmierung der Spiele und chizeichne die Grafik Die Spiel deen und Spielprinzip entwickeln wir immer gemeinsam

Power Play: Und selt wann arbeitet Ihr zusammen?

Jonathan: Sensib e Software gibt es schon einige Zeit. Ich habe Chr s im Mai: 85 kennengelernt. Er hatte gerade einen Job be einer kleinen Software-Firma in England bekommen und programm erte än einem neuen Spiel Er fragte mich, ob ch für ihn die Gralik zeichnen wurde und ich habe sofort angenommen. Die Firma zeigte sich beeindruckt und wir wurden beide eingestel.

Da wir dort leider wenig verd enten, beschlossen wir nach einiger Zeit, uns als freie Programmerer selbständig zu machen Unser Erstlingswerk war «Para lax». Wir programmierten ein Demo und gingen damit zu Ocean. Es geliel ihnen gut und wir wurden vom Fleck weg engagiert. Das war für uns ein to ler Start.

Nach Para ax haben wir schne I des Billigspell - Galaxybrds- für Frebrd gemacht Wir haben nur Junf Tage delür gebraucht aber es war ein Erfolg und hallsich sehrigut verkauft Nach diesem kielnen Exkurs ging es weiter mit - Wizball- und etzt haben wir das --Shoot em up Construcion Kit-(-SEUCK-) veröffentricht

Power Play Du machst alle Grafiken für Eure Spiele Womit zeichnest du eigent ich?

Jonathan: Das stiganz einlach Mt den Utilities von SEUCK Chris hat sie für mich geschrieben ich habe lange damit gearbeitet und sie sind wirk chigut Ich schlug Chris damals vor sie mit ein paar anderen Tools zu veröffentlichen



Unser Interview Pariner Jonathan Hare ist links zu sehen, rechts erkennt man seinen Sensible-Kollegen Chris Yales: In der Mitte hat sich Matthew Tims vom Software Haus Outlaw postiert, das das «Shoot 'em up Construction Kit» veröffentlicht hat Ein echtes «Trio infernal»!

Zuerst wollten wir eigentlich eine «Spirte Maschine» daraus machen aber dann haben wir alle unsere Tools zusammen gepackt. Daraus wurde dann SEUCK, Chris hat die Tools noch anwenderfreundlicher gemacht. Wir haben zum Beispiel die Bonustunde in Wizbat mit SEUCK damit gesthreben.

Power Play: Gebt Ihr mit der Veröffentlichung von SEUCK nicht zuvielle Geheimnisse von Sensible Software preis?

Jonathan Velecht verraten wir das Geheims von dieser Artvon Spiel Esightso viele Bilg Balerspiele die einfach Mistsind Wenn man aber sein eigenes Spiel mit SEUCK machen kann, macht es einfach viel mehr Spaß Jeder hat gute Ideen aber oft scheitert es an der Programmerung Mit.

SEUCK muß man nicht groß programmieren können. Wenn das Spieligut gehugt ist daßles ein Softwarehaus nicht ernmit kann esteder veröffentlichen sollange er uns im Programm er wähnt. Man muß also keine Tantiemen zahlen.

Power Play: Woher hoist Du Dir Ideen für Deine Grafiken?

### **95** Es gibt so viele Billig-Ballerspiele, die einfach Mist sind. **99**

Jonathan: Im Moment ist es schwer gute deen für Sprites zu haben Meistens zeichne ich zuerst ein einziges Sprite ohne Animation und schaue, wie es im Spiel wirkt Dann muß man sich genau überle-

gen, was man für Grundfarben n mmt. Das st wahnsinnig wichlig Meistens nehme ch Weiß und Schwarz beziehungsweise Grau, wenn ich e nen schwarzen Hintergrund habe Dann überlege ich mit, wie chies animieren kann ich kopiere das Sprite und ändere nur Kenigkeiten bis die 8ewegungen und die Animat ons-Sequenzen stimmen Der Wizbal war ein harles Stuck Arbeit denn er besteht aus sehr vielen Sprites In Wizball gibt es insgesamt 128 verschiedene Sprites.

Eine andere gule Technik ist es. Sprites einen Schatten zu geben Das geht ganz einfach Wenn du ein Sprite gezeichnet hast kopierst du es einfach zwei Pixel versetzt und machsties ganz schwarz. Dann kopierst du das eigent iche Sprite

# Software-Spezialisten

druber, und schon hast du den schönsten 3D-Schatteneffekt

Power Play: Welche Grafiken von Kollegen magst Du

Jonethan: Ich schätze Stavros Fasoulas Grafiken Er hat zu der Zei bet uns gewohnt, als er »Delta» programmierte. Er macht wirkische Spitzenspiele und es war eine Freude, him bei der Arbeit zuzusehen Auch »Renegade» auf dem Schneider CPC war sehr gut Bob Stevenson macht sehr gute Mutticolor-Grafiken auf dem C64 Das sind so meine Lieblinge.

Power Play: Habt Ihr vor, auch mal was für den Am ga oder Atari ST zu schreiben?

Jonathan. Es ist a ne schéne idee aber le besser wir den C64 kannen ernen, desto schneller können wir auch bessera Spia programmieren Wir arbeiten schon (ange an diesem Computer und kennen ihn nzwischen äußerst gut

Außerdem gibt es zirka 7 Millionen C64 Besitzer auf der Welt. Der Amiga und der ST werden wohl noch eine Weite brauchen, bis sie diese Verbreitung erreicht haben. Wir wurden also viel riskieren wenn wir uns auf 16-8 ter spezialisieren wurden Außerdem würde ich lange brauchen, um gute Grafiken auf dem ST zu zeichnen Je mehr die Maschinekann, desto länger braucht man, um sich einzuarbeiten

Allerdings werden unsere Spiele auf andere Computer umgesetzt Wizball für den ST Ist da ein gutes Beispiel Wir überlegen uns, ob wir SEUCK für ST und Amiga umsetzen

Power Play: Habt thr schon Plane für die Zukunh?

Jonathan: Wir schre ben wieder ein Billigspiel für Firebird: es ist allerdings noch micht fertig. Es ist eine Umsetzung eines alten Automaten, den es vor langer Zeit in den Spielihallen gab, mehr darf ich nicht verraten.

Power Play: Du denkst Dir auch Spielideen aus. Was für Spiele magst Du besonders und woher holst du die deen?

Jonathan: Generell mag ich Spiele, bei denen man sich »frei» bewegen kann und nicht in ein Schema gepreßt wird

### Wir wollen die Leute nicht an der Nase herumführen.

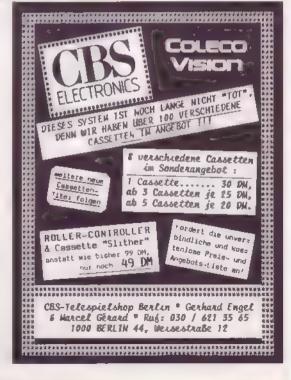
Außerdem ist es wichtig, daß die Kontrollen für den Spieler einlach zu versiehen und zu benutzen sind. Wir versuchen die Kontrollen so einfach wie möglich zu machen.

Wir wollen die Leuteinicht an der Nase rumführen und versuchen, gute Spiele rauszubringen. Es ist ja noch o.k., wenn ein 8 ligspiel nicht ganz so aufwendig gemacht ist, aber bel einem teueren Spiel ist das nicht gut.

Zurück zu Deiner Frage 
«Master of the Lamps» mag ch 
sehr gerne. Auch «Dropzone» war ein exzellentes Spie. Ich 
habe de zwar keinen tollen 
high-Score aber es spie I sich 
lantastisch. Bei den Sportspielen gefallen mir «Leader 
Board» und «World Gams» 
sehr gut Auch «Elitie» habe ich 
sehr lange gespielt. Aber einer 
mei ner allergrößten Favoriten 
stimmer noch «Arkanoid» auf 
dem Atari ST, vor a lem wegen 
der exze lenten Graf ken.

Power Play: Wir wünschen Dir und Deinen Sprites alles Gute für die Zukunft (all)







An Mangel über Zuschriften zum Start von Power Play können wir uns währlich nicht beklagen Nachfolgend finder Ihr eine Auswaht von Briefen, die sich mit der ersten Ausgabe beschäftigen. Laßt Feder. Drucker und Schreibmaschine auch weiterhin nicht annosten, denn Eure Meinung ist für uns sahr wicht g

Unsere Leserbriefe-Adresse fautet Markt & Technik Verlag AG Radaktion Power Play Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München (hl)

#### Sonderhefte

Vielen Dank für diese super Zeitschrift! Sie ist informativ. witzig die Spiele werden objektiv bewertet und sie ist gut aufgemacht. Leider hat sie auch einige Nachteile, wie zum Be ssiel den hohen Preis, den ich wegen der vielen Werbung nicht gerechtertigt finde. Außerdem sollte man das Bewertungssystem ändern und bis zu 100 Punkte vertallen.

Spitze finde ich, daß Power Play monattich erscheint, aber ich würde gerne wissen, ob es dann noch Spiele-Sonderhefte gibt (man will ja nicht, daß sich die Spielsteater überarbeiten.).

Sehr gut finde ich die Spielautomaten-Teats, weniger gut die Videospiel-Teats, de ich kein Videospiel besitze und mit auch keines kaufen werde. Bei den Computerspielen habt ihr meiner Meinung nach zu wiele Action-Spiele und zuwenig Adventures gelestet, aber des hängt wahrscheinlich vom Angebot ab.

PS Räumt doch mal in der Redakt en auf. Auf den Fotos sieht es aus, als hätte bei euch 14 Tage die RAF gehaust!

ALEXANDER SCHUCK 8061 Marzling

Danke für die Streicheleinheiten. Zum Bewertungssystem heben wir eine Reihe von Zuschriften erhalten in denen das 100er-System von Happy-Computer gewünscht wird. Wir haben das aktuelle 10er-System aus zwei Gründen gewählt.

Beiden vielen Wertungen, die in einer Power Play-Ausgabe sind, ist das sehr genaue 100er-System nicht vernührtig realisierbar Durch die sehr hohe Genaugkeit der Wertungen müssen wir viel mehr vergieichen, was beim weniger umfangreichen Happy-Spielelel noch machbar ist Bei Power Pfay müßten wir aber tagetang nur an den Wertungen herumfellen Zweiter Grund: Power Pfay und Happy-Computer sollen bei den Spiele-Tests ihre Eigenständigkeit haben Die Teams, die die Wertungen bestimmen, sind bei Power Pfay und Happy nicht immer identisch

Spise-Sonderheite wird as wegen Power Play vorents nicht mehr geban Bei uns sieht es zwar ein wenig chaotisch aus (ihr solltet mat die Ecken sehen die nicht auf den Folgs auflauchen), doch unser junges unkonvertionelles Team schätzt nun ehmtel eine legere Atmosphäre. (hi)

#### Nur für die Jungen?

Ich bedauere, daß Sie mit Power Play die Spiele-Sonderhefte ersetzen wollen. Das Konzent der neuen Zeitschrift scheint mir doch ein anderes zu sein. Sie wenden sich letzt ausschließlich an 14láhrige und verzichten auf die Käuferschicht der Erwachsenen, denke ich. Diese ganzen Action-Spiele (nach denen ale angeblich immerfort süchtig sind) defallen nun einmal hauptsächlich jugendlichen Computerfreunden, wogegen ja nichts einzuwenden lat. In den Spiele-Sonderheften wurden jedoch immer auch Denk- und Strateole-Spiele berücksichtigt, was ich in Power Play vermisse.

DIETER TAUBE Purpoin t

Es liegt uns fern, Denkspiele in Power Pley unterzubuttern. Wir können aber auch nicht mehr Programme aus diesem Genre vorsteilen als erscheinen und zur Zeil gibt es Monat für Monat deutlich mehr neue Telei aus der Action-Fiche.

#### 18 müßte man sein

Eigentlich finde ich mich ja nicht dazu berufen, Leserbriefe zu schreiben, aber da ich gerade die erste Ausgabe von Power Piey hinter mir habe, brieb mir gar nichts anderes übrig

in seiner Art ist das Heft an und für sich perfekt und gefällt

mir weltaus besser als so manch anders Computer-Software-Fachzeitschrift-. Schon der Spiele-Sondertell von Happy-Computer war ein Hammer, aber Power Play let nicht nur eine quantitativ aufgemotate Kople davon, sondern eine eigenstendige mit vielen neuen Ideen. Der Comic ist spitze und auch der Automatenecke gebührt viel Lob. Leider komm' ich seiten in die Spielhalle (18 müßte man sein), well mich metatens der Typ am Éingang gar nicht reint881 TOBIAS HASSIS AIDMAN 2

#### Dämliche Ballerspiele

Vernichten, eliminieren, eb-schießen und ähnliches muß man bei Besprechungen von den melst dämlichen Baller- und Action-Spielen wohl in Kauf nebmen. Aber vielle cht solltet ihr die Inhalte solcher Spiele doch elwas kritischer beurteilen. Aber sonst Prima die vielen Besprechungen in Power Play, schön ausführlich und übersichtlich. sehr gut die Abbildungen dazu. Hervorragend auch die Power-Tipe und der Comic Starkiller Gebt der Comic wirklich weiter? Vielleicht mal in Farbe? Das wäre, um es mit eurer Bewertung zu segen, super!

HANS JOHANSON Borton

Martialische Hintergrund-Storys und wuste Ballereien beginflüssen bei uns die Wertungen nicht. Wir glauben, daß jeder Laser seiber entscheiden sollte, ob er sich an einem Spiel mit wüsten Ballereien stört oder nicht In unseren Tests kommt ja rüber, ob es sich um ein friedliches oder sichusflästiges Spie handeit

Schöne Gruße von Starkiller der sich für das Lob bedankt. Wir wollen ihn vorerst in Schwarzweiß las sen, was ein wichtiges Stielement darstallt – sagt zum ndest Zeichner Holf Boyke, und der muß es schließlich wissen,

#### Nicht neutral?

Daß Martin Videospiel-Spazielist ist, merkt men deran, daß er alle Videospiele lestet. Ich finde aber, er bewertet die Videospiele etwas zu hoch. Zum Beispiel beim Test von -Wrecking Crew«, das im Endeffekt nur 3.5 Punkte erhielt, fand er den Kommentar -Nettes Kletterspiel« angebracht, Zum Vergleich\* Das C64-Spiel \*Track & Field«, das 4 Punkte erhielt, wurde von ihm mit dem Kommentar «Verspäteter Joystick-Killer» abgewertet Hat Martin eine Abneigung gegen Computerspiele?

Obwohl ich einen C8d besitze, lese ich die Tests von Videospielen auch. Man will je schließlich wissen, was sich auf sinderen Sektoren tut. Ich glaube aber, daß die Computerspiele im Vordergrund bleiben sollten, denn es haben noch zu wenige Leute eine Konsole, um einen umfangreicheren Teil in Power Piey einzuführen.

Das neue Power Play und eure kritischen – manchmal auch recht witzigen – Teste finde ich echt super! Weiter so!

JOHANNES SAUTNER, A-Langenzersdor

Martin hat bestimmt nichts gegen Computerrapiela (er hat auch
diverse Computerra teiner Sammtung). Unsere Wertungen entstehen in einer großen Konferenz
während der Text von einem einzeinen Redakteur geschrieben
wird Die Wertungen apiegein also
die Merung der gesamten Redaktion wieder während der Text nafürlich aubjektiv gefähbt ist. Fürs
Lob unseren wärmsten Dank (hil)

#### Wie geht's weiter?

Der Starkiller-Comic ist absofut super, vielen Dank defür, tch finde, die absolute Krönung were es, den Leser entscheiden zu lessen, weitergehen soll. Ein Beispiel wäre

Starkiller ist nach einem Isngen Arbeitstag und drei zenstörten Galaxien wieder zu Hauseund langweilt sich. Wes soll er tun?

m – Soll er zum nächsten McBobo rüberdüsen und sich einen Helniburger reinztehen?

b - Soil er mit der MS-DOS-Diskette seines PCs Friebes spielen?

c - Soil er mit seinem Teachenrechner pokern und daba: zwei Monatsgehälter verfleren?

So oder so ähnlich könnte das aussehen. Ich welß nicht, ob das technisch hinhauen würde mit Einsende- und Redaktionaschluß

JAN HINRIK SCHIDT Bornheim-Under

Ich finde die idee sehr putzig, aber sie scheitert an dem von dir schon angesprochenen. Redaktionsschill@. Wehn Power Play A an den Klosk kommt, muß der Starkiller für Power Play B bereits abgegeben werden.

Außerdem braucht unser Zeichner Rolf Boyke ja auch ein Wellchen, um Skizzen und Reinzeichnungen anzufertigen Wer aber Ideen zu Starkiller haf soll sie bitte an uns schucken



# Die Arche des Captain Blood

Fünf Clones geistern von Captain Blood in der Galaxis herum. Nur mit Hilfe von exotischen Aliens kann er sie finden und vernichten.

Grafik	8.5		
Sound	7	ច ច ច ច ច ច ច ច	П
Power-Wertung	7		П

ob Morlok, ein erfolgloser Programmerer sacht nach einer genialen Idea für ein Computerspiel Als er während einer Denkpause in den Straßen von Par's herumbummelt trifft er den Bloiogen Rostand Sie setzen sich in eine Bar und praudern, irgendwann kommt das Gesprach auch auf Computerspiele Der Biologe eröffnet Morlok ein Gehe mals, des er in jahrelangen Studien herausgefunden hat Nach seiner Theorie sind alle Sprites, die sich in Compuler spieren tummeln, real exist e rende Figuren, die die Erde er obern wo len

Schocklert von dieser Theo rie, setzt sich Bob Morok an seinen Computer und ent wickelt ein neues Programm das ihm noch schwer zu schall ten machen wird Das Programm besteht aus dem Raumschiff, einem biolog-schen Bordcompuler und dem Pilolen Captain Blood Er ist die exakte Kopie der Person lichkeit des Programmierers und soll den Kampf gegen die Aliens führen Nach einigen Monaten vielen durchwachten Nächten und endosem De bugging ist as sowelf. Er startet das Programm, es knætert und - Moriok hört auf zu existieren

Moriok/Blood erwacht an Bord des Schiffs, Langsam dammert es hm Er ist Bob Morlok und wurde in sein eige nes Programm versetzt. Noch bevor er sich mit diesem Gedanken anfreunden kann. heuit der Bordcomputer auf. Arens greifen an! Nach einem kurzen aber heltigen Kampf entschließt sich Blood, durch den Hyperraum zu entkommen. Und hier unterläuft ihm der zweite Fehier: Als er in den Hyperraum eintritt, spaltet er sich in viele identische Clones auf Er wird sterben, wenn er nicht seine Doppetgänder findet und sie absorbiert. Alsozieht er mit seiner Arche los. um die Burschen schleunigst einzusamme n

800 uahre spater. Blood hat last alle Clones erwischt nur noch fünf tummeln sich in einer entfernten Galaxis. Und hier übernimmt der Spieler die Rolle des Captain Blood.

Man befindet sich zu Beginn an Bord der Arche und sitzt vor einem Tuturistischen InstruAtari ST (Amiga) 69 Mark (Diskette) \* ERE/Infogrames

schwindigkeit über die Planetenoberlläche die als Frakta Landschaft dargestel tist. Man mu8 aufpassen, daß man nicht zu hoch fliegt sonst beginnen die Verleidigungsanfagen des Planeten die Drone zu bestrahten Das ist gelährlich, denn zuviel Stahlung zerstört die Oorxx Glucklicherweise kann man die Strahlung wieder abbauen wenn man einige Zeit hinter einem Berg in Deckung geht. Wenn man zu tiel fliegt kann man schnell mit einem Berd kollid eren was zu einem

wulenden Aufschreider Drone führt.

Sinn des Planetenbesuchs ist es einen Turnel zu finden in den man dann å la «Star Wors» einliegt. Nach einer Weile landet man automatisch im Turnel und trifft ein Wesen Dar erste Außertrdische, dem man begegnet, ist ein netter kienner Izwa. Er versieht aber einder nur die Landessprache. Um mit ihm zu reden benutzt man das «Upcom». Das Upcom ist ein Kommunikations Computer, der nur Symbole.



Was, Sie haben auf der Schule nicht izwatenisch geleint? Macht nichts, der Upcom hilft welter (ST)

mentenbrett, mit dem man ver schiedene Aktionen ausübben kann. Durch ein Sichtfesster erkennt man einen Planeten der sich langsam dreht. Und wie soll es anders sein der Spieler muß auf dem Planeten landen. Erwähnenswert st übrigens die Funktion, mit der man einen Planeten zerstoren kann. Hier zerbirst der Himme skörper in einer 30-Sekunden-Farborgie, die Stanley Kubriks -2001- alle Ehre macht.

Zum Landen benutzt man ene Oorxx-Drone, die von der Arche aus ferngesteuert wird Sie fliegt in einer rasenden Ge-



Wo man auch hinsieht ist das Spielled aufgemacht. Das bei ginnt ihr Munk von Jean Miche laire die astrein die als et slund wielt sich aus dem CD Spiele in og und danne stide Grafik Allen die Planeten Verrichtung stisolio

froh, daß man am lebster aus Welten in die Luft sprengen möchte. Aber nach dem dreißigsten Mal hat man die Gra hik-Spreierein satt und würde gerne schneiler weiterkommen Genauso geht es einem mit dem Flug über den Planeten Die ersten paar Maid ist so ein Fraktating fasz nierend aber auf die Dauer wird's langalmig.

Witzig sind die Konversationen in tiden Außerrütischen. Das Upcon ist inte igent program mert und äßt auch komptexere. Themen zu Die 120 Idans sor gen für gehügend Gesprächsstoff mit den Auens.





Schön schnell düst man über die Fraktal-Landschaft (ST)

versieht Manklickte nfach auf die entsprechenden Icons, um mit jemanden zu reden. Ein Beispiel »Du mit sagen wo Sterklier?« Mit Sicherheit wird der izwal antworten, daß Ster killer sich bei den Ranaramern befindet. Mit dem Upcom lassen sich erstaun ich komplexe Sätze ausdrucken.

Man kann eine Menge von den Izwals erfahren. Sie geben bei guter Behandfung bereitwil g Auskunft über verseuch ie Sterne, die pockigen und die afgigen Croolis, oder über die galaktischen Frauen. Das Wichtigste sind aber die Koordinaten von neuen Praneten die man ihnen mit etwas Über redungskunst enttocken kann Wenn man sich wieder auf der Arche befindet wäh I man die galaktische Karte an, klickt mit dem schaurigen Arm des Capitain Blood auf den entsprechenden Stern und aktiviert den Hyperraum

Wenn man nach dem farbenfrohen Flug angekommen ist, landet man wieder auf dem Planeten und trifft einen anderen Izwal, der einem dann neue Auskünfte und Tips a.bt Aber es gibt in der Galaxie auch andere Wesen Da waren die verführerischen Ondoyante, die kriegerischen Croolis. d e bösen Yukas und noch viele weitere Wesen. Mit ihnen muß Blood in Verbindung freten, um zu seinen fünf letzten Clones zu kommen. Wer gerne. mit Begleitung (liegt, kann sene Gesprächspartner auch an Bord beamen und in Tiefschlaf versetzen

Wir haben uns auf die französische Ausgabe der Arche beamen assen Eine deutsche Version wird baid zu kaufen sein, so daß man sich nicht mit Wörlerbüchern durchschlagen muß. Außerdem sol ies schon bald eine Arti "Szenario Disk-für den Atari STigeben Auf der Amiga-Version wird diese Szenario-Diskelte schon im Spiel integnart sein. Wir werden darüber berichten, wenn sich neue Überraschungen odet Clones ergeben. (al)



Dieses Spiel könte man auch als Demo verkauten – Arbeitstiel viele tonie Dunge, die man mit einem ST anstellen kann, wenn man ihn ausreizt Von den graf schen Effekten gefällt mit der Flug am besten Schnelle, fließende Fraktal-Grafik zum auf der Zunge zergehen assen.

Auf Dauer ist Captain Bloodeider nicht altzu abwechstungsreich Hätten die Programmierer noch an ein plaar rassige Raumschlachter Extrawaffen oder eine Prise Wurtschafte Simutation wie bei "Etite" gedacht, hätte Captain Blood das Zaug zum Klassiker So habe chidoch meine Badenken was die langfristiqe Morivation angeht

Wer auf Super-Effekte sieht und ein past weltraumbewegende Probleme ibsen will, sollte sich Capita in Brood zullegen. Washier an Grafik und Sound eines geboten wird, ist beste Werbung für den Atan ST

# Not a Penny more, not a Penny less

C64 (Atarl ST, Schneider CPC, Spectrum) 49 Mark (Kassetle), 59 bis 79 Mark (Disketle) ± Domark

ı	Grafik	1.5					
ı	Sound	3					
ı	Power-Wertung	2	7				

rei englische Gentemen und ein in England tebender Amerikaner sind bei einem Börsen-Schwindel von einem genssenen Gauner um 1 Million Pfund betrogen worden. Die das die gesamten Ersparnisse der vier waren schießen sie sich zusammen um gemeinsam mit ähnlich gerissenen Gaunereien die Million zurückzustehten; plus Spesen versleht sich

Die ebenso amusante wie spannende Geschichte um den Mithonenschwindel machte den Autoren Jeffrey Archeit von Beruf eigent ich Polit ker, uber Nacht zum Bestseller Star Nun ist das Buch von einer englischen Software-Firma in ein Grafik Adventure für diverse populäre Computer umgesetzt worden

Die getestete C64-Version besteht aus zwei Tailen. Um den zweiten Teil spielen zu können, muß man einen Spielstand aus dem ersten Teil laden Jeder Teil steht komp ett im Speicher, as muß nicht mehr nachge aden werden

Anders als bei normalen Adventures gibt es hier keine klare Vorgabe, was genau zu tun
ist Man muß sich an die Handlung des Buches erinnern und 
versuchen die dort beschriebenen Sichrite zu wiederholen. Deswegen liegt praktischerweise dem Adventure gleich das Buch (in der englischen Roman kömplet durchzulesen, sollte die Finger von 
-Notia Penny more, not a Penny
loss lassen. (163)



Mit der Grafik ist wahrlich kein Penny zu holen (C 64)

Boris. «Kein Wort mehr, kein Wort weniger»

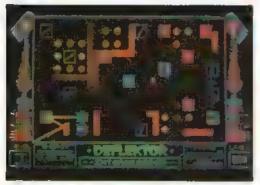
Der Parser von diesem Adven ture est sehr kle-nicht Schon ein Füllwort oder eine Aus assung bringen Ihn aus dem Konzept Weshalb man ansteille eines besseren Parsers eine krächzende und umudze Sprachausgabe eingebauf hat wissen mit die Programmierer Die Bilder sehen durchweg scheißlich aus und hätten auch weggelassen wer den können. Die beschreibenden Texte sind zu knapp, als daß Atmosphäre aufkommen könnte die Puzzles sind langwellig. Insofern ist dieses Spiel ein sehr zweitelhaftes Vergnügen (ch bevorzuge in jedem Fall das Buch denn das ist bedlenungsfreundich und spannend.

# Deflektor

Ein Laserstrahl durchschneidet den Raum, trifft auf eine Reihe von Spiegeln und läßt Luftballons zerplatzen. Doch wo ist der Ausgang?

an nehme einen Laser, eine Handvoll Spiegel, eine Kiste Luftballons, ein paar Glasfaser-Lichtleiter, mehrere Polarisatoren und ein ge bei Hitze explod erende Minen Schon kann man sich ein paar ordentliche Licht-Lestingen

der zu einem Laser-Empfän ger zu leinken Dummerweise ist da auf jedem der 60 Level ein Hindernis im Weg, das nicht umgangen werden kann Zum Gluck verschwindet die ase Hindernis, wenn Sie alle grauen Luftbailons per Laser



Weniger Farben aber höhers Auflösung beim Schnelder (CPC)



Deliektor hätte ein Logik-GeBehick ichkeits-Puzze von 
Bouider Dash-Qualität werden 
können doch leider-wurde diese 
K asse knapp verfahlt. Die Spieidee stimmt eidenfalls die Grafik 
af beim Commodore in Ordnung beim Schneider CPC,

tais nicht zufrieden Maliche Leivels sind wickten nur mit Glack zu schafflen wei meh ere Prismen in Schlusse Positioren steinen Auch fangtidas Spielre allv achwer an und stelgert sich dann nur recht langsam. Da ist es be sonders sichade das man die einzeinen Bilder nicht anwähign kann und sich immer durch die einsten Leive sidurchspielen muß obwohles in der Ge-Veision einen entsprechanden Cheal-Modaz zu geben scheint. Weicher Leser findet inn?

dank der höhen Auftosung spit

ze Auch die Musik hat mich be-

beiden versionen begeistert. At

erdings war ich mit ain gen De-

byrnthe bauen Was, das st Ihren zuv er Aufwand? Dann mussen Sie mit "Detektor" vor iebnehmen, einem knittigen Computer Puzzie-Spiel für einen Spieler

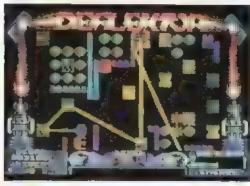
thre Autgabe Finen Laser-Strahl von einem Laser-SenBeschuß platzen lassen

Da der Laser selber nicht bewegt werden kann im ussen Sie den Strah über Spiegel durch den Raum lenken Mit einem Cursor der mit dem Joystick bewegt wird können Sie die Spiegel um ihre Aches drehen

Grafik	8.5	
Sound	6.5	
Power-Wertung	7	

Die Wertungen für die C64-Version

C64, Schoelder CPC (Atarl ST, Spectrum) 34 Mark (Kassatta), 39 bis 69 Mark (O)sketts) \* Gremlin



Um die Ecke gestrahlt: Ein Leser het's nicht leicht (C 64)

Das Ziel muß unter Zeitdruck erreicht werden, denn nach einigen Minuten geht Ihrien die Energie für den Laser aus und dann ist eines der drei Leben tulsch

Gefährlich wird's, wenn Sie den Strähl aus Versehen in sich selbst reflektieren. Dann gibt es nämlich eine Überladung im Laser die nach wenigen Sekunden in einer handlesten Explosion gigfelt. Ähnlich geht es zu wenn der Laser zu lange auf eine der hitzeempfindlichen Mirren geleitet wird.

Damit die Pezzes auf den einzelnen Leven auch schön komprex bleiben gibt es noch Polar satoren die den Strah nur hiter bestimmten Winkeln durchlassen Lichter die den Strah unsichtbar unter der Spielflache an eine andere Stelle lenken und Prämen, die den Straht zufällig in verschiedene Richtungen brechen

Nachdem Šie eine Reihe von Levels gelöst haben, kommen noch die »Gremt ns« hinzu kie ne Monster die andauernd Ihre Spiegel verstellen Doch diese können mit Hilfe des Cursors wieder fortgejagt werden.

Bei der CPC-Version haben sich die Programmierer einen Gag einfallen lassen: Während das Programm von Kassette geladen wird, It mmert die Anleitung über den Mon torl Zwei der am meisten gefürchteten Tatigkeiten im Jimgang mit einem Computer (Lesen der Anleitung und Laden des Spiels von Kassette, werden hier eine gant miteinander verknubbeit Eine hubsche idee zur Nachandung emplohen

(ba)





Die ainfachsten Spielidean sind wir ich die besten Be Deffektur ist man zwar nur damit beschäftigt is nen Lichtstrah in die richtigen Ecken zu bugsieren, doch daber kommt man ganz sichen ins Schwitzen.

Die Grafik hat auf dem CPC eine höhere Auf besing und dedurch einen schönen Scienceliction wook doch auch auf dem C64 hat man sich vier Muhe gegeben chiffe, mich etzt schon auf die ST-Umsetzung, die am besten werden könnte

Daß man sich immer wieder durch die ersten Leveis spielen muß halt meine Begeisterung sehr gebremst. Denkspiel-Freunde werden diesen Schnizze verzeiben könne. Defektor tädt man immer wieder gerne um eine spannende Runde zu spielen.

Grafik		9 9						
Sound		0 0						
Power-Wertung	7.5	13 13	•	*	•	7	1	

Die CPC-Umsetzung schneidet noch etwas besser ab

# 2400 A.D.

Seitdem die Tzorgs ihre Roboter zurückließen, herrscht nackter Terror in der Stadt. Schöne neue Welt...

emnächst in Jahre 2213 A,D: Die Tzorgs kommen n Freden Sie sind humanoid, zivil a ert und friedlich - so scheint es zumindest. Sie bringen Roboter auf die strateg sch wichlige Kolon e XK-120; Parks und Universitäten entstehen, repartige Transportsysteme nehmen hire Arbeit auf Wenige Jahre später b üht Metropolia, die Hauptstadt der Kolon e

2313 A D.: Võlig unerwartet wird der diplomat sche Stab der Tzorgs zurückgerufen. Die Tzorgs beginnen Außenposten der Menschheit anzugreifen und auch Metropol s wird unterworlen

Sie rufen das Kriegsrecht aus: Ausgangssperren werden erlassen. Polize roboter säumen die Straßen unbescholtene Bürger werden aus hren Häusern gezerrt. Die Roboter, die früher den Menschen halfen, werden umprogrammiert, um im Bedarlsfa I zu töten

2400 A.D.: Die Besatzer müssen den Planeten verlassen, um in den Krieg zu ziehen. Doch sie lassen hire tôd iche Hauptkonsole erreichen und dort den Zentralcomputer ausschalten - wenn es ihn überhaupt gibt. Aber der Komplex ist streng bewacht. Sie müssen versuchen, den Code zu finden, mit Widerständlem Kon takt aufnehmen, den Code herausbringen und vor allem Roboter auszuschalten. Neller kleiner Job, gell?

Dazu muß man sich einen Charakter zusammenschu stern Man verteilt 99 Charaktergunkte auf vier Charaktereigenschaften Kraft, Geschickflichkeit, Intelligenz und Attraktivität Danach startet man sofort in der Stadt. Sie ist in fünf Zonen unterte li die man nur mit ID-Karte überschreiten dari Ganz Geschickte warten allerdings, bis die Roboter aus dem Bild sind um über die Grenze zu kommen. Wenn man erwischt wird, bekommt men einen Malus-Punkt Bevier Malus-Punkten wandert man in das «Socia Rehabilitation Centre», sprich Gefängnis Überall in der Stadt patrou lieren Wachen, wenn man mit etwas illegalem (Walfen oder an-

1 I TOTAL I SE distant Inf

Die »Checker» passen höllisch auf, daß niemand die Stadt verläßt (Apple II)

Robot-Masch nerie zurück die die Bevölkerung in Atem hält.

Durch Zufall gerät ein Tagebuch eines einsamen Freiheitskämpfers in Ihre Hände. Er schreibt, er habe einen Weg gefunden, die Eiektronik-Plage loszuwerden Man müsse nur umbemerkt in den Authority Komplex kommen, die

konterrevolut onåren Dingen) erwischt wird, kommt man ebenfalls ins Gefängnis Dort sitzt man in einer winzigen Zelle und darf über sein Tun nachbrüten Wer raus will, sollte sich übrigens mal nach einem alternativen Ausgang umsehen

Um in diesem Rollenspiel-

Apple II (C64) ca. 79 Mark (Diskette) \* Origin

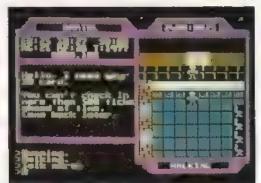
Grafik	4	1	1	9				
Sound	2	$\Box$						
Power-Wertung	7.5			13	$\Box$	3		

Adventure weiterzukommen, muß man mit vielen Leuten reden Gesprächspartner gibt es in der Stadt zuhauf Manche Burger laufen hektisch hin und her andere sitzen stil an enem Platz Wenn man Kontakt mit einer Person aufgenommen hat kann man sie uber verschiedene Dinge befragen

Das Spiel reagient auf bestimmte Codewörler, die im Antwort-Text enthalten sind Wenn Julio beispielswaise sact -I work at the train stations, softe man shn nach -train= -work= oder -station= befragen. Wer jemals »Ultima IV- gesprett hat, dem wird das Prinzip vertraut sein In 2400 A.D. wird mehr gesprochen ats

gekämptt, was zum blutrünstigen Rollenspiel-Al lag einmal eine Abwechslung ist, Trotzdem kann man, wenn man nicht mehr reden will, auch mal einem Roboter eines über die Schaltkreise brennen

Mil etwas Geschick kommt man in die «Unterweit» der Stadt, in der man besonders viele Rebellen trifft. Hier kann man sich auch llegale Waffen besorgen, mit denen man den Beselzern die ICs rausschmoren kann Wenn man gut ausgerüstet ist, muß man versuchen, in den -Authority Complex« zu kommen Man sollte allerdings nicht pfeifend durch das Haupttor hineinspazieren. (al)



Von Zait zu Zeit muß man sich bei den Unterdrückern melden (Apple II)



Spielprinzip erinnert 2400 A D an die allbewährte - Ji-I ma-Serie. Ob da iemand ein wenig aboekuptert hat? Trotzdem hat mir 2400 A.D. Spaß gemacht. Die Stadt ist riesig, von der Unterweit und den einzeinen Gebäuden erst gar nicht zu reden Die Personen im Spiel sind zwar nicht mit überragender künst icher Intelligenz geschiegen, geben aber recht wil ic Auskunit. Außerdem ist die Story gut die Almosphäre kann manchma richtig beklemmend werden

Aber es gibt auch Punkte, die mich weniger entzückt haben Da ware zuerst die Grafik und die Sounds der Apple-Version, die nicht sonderlich üppig sind Wenn man aber einige Zeit gespielt hat lebt man sich in das Spiel ein und kann diese Mängel verschmerzen. Man darf gespannt sein, ob sich bei der C64-Version, die im Apr erscheinen soll, etwas ändert. Also, Wer ein Rollanspiersucht in dem die Geschichte glaubwürdig und apannend wird, kann getrost zugreten Absoluten Anfängern würde ich wegen der Komplexität des Spiels jedoch abraten, Ich wün sche frohe Sabolane

# Sherlock

Grafik	0						
Sound	0						
Power-Wertung	7	1	$\Box$		1		

MS-DOS (Amiga, Apple II, Atari ST, C64, Macintosh) 79 bis 89 Mark (Diskette) \* Infocom

hre Majestät König n Victoria von England (bekannt aus Film, Funk, Geschichtsbuchern und kitschig bemalten Teetassen) hat Kronjubilaum Dazu möchte sie natür ich gerne die echten Kronjuwelen tragen, da nur diese Juwelen zu hrem neuen Klaid passen Aber welch herbe Überraschung, Die Klunker sind aust aus dem Tower geklaut worden Der hinterhält ge Diebließ nur einen Zeitel zurück, auf dem ein paar verschlüsselte Botschaften gekritzelt waren

Wenige Stunden später erfährt Sherlock Holmes, daß sein Name in dem Schreiben erwähnt wurde – naturtich eine Herausforderung für den berühmten Delektiv. Zusammen mit seinem Freund Dr. Watson macht er sich auf die Suche nach den Juwelen und dem Dieb. Die Untersuchungen leitet der Spieler in der Rolle von Dr. Watson, während Holmes sich eher zurückhält

Beim Adventure »Sherlockerscheint nur Taxt auf dem 
Bidschirm Dafurhal das neue 
Infocom-Spiel einen großen 
Wortschatz (zirka 1400 Wöher) 
und einen zackigen Parser För 
verzwerfeite Dr. Watsons ist aine Hint-Funktion eingebauf 
mit der man sich Tips vom Programm geben lassen kann 
Eine Zeitungsausgabe, ein 
Stadtplan von London und einen Schlüsselanhänger findet 
man in der Packung als hilfreiche Beigaben. (af)



It's Infocom Time, Dr. Watson ...

#### Anatol -Muntere Juwelenhatz-

Sehr stilvolf, dieses Shertock Vor allem für jermanden, dar die Geschichten gelesen hat (sehr empfehlenswert übngens), ist dieses Advanture weger fer zu inn Den au m.M.R.A., if die alle Hobby-Detaktine ist Shertock ein interessantes Spiel Die Story ist knifflig, die Pätes knackig und die Atmosphäre äußerst britisch Das Englisch ist auch einem Anfanger noch zumutbar, alle dings ist ein Wörterbuch empfehlensweit. Auch auf der lechnischen Solle sit das Spiel prima

programmiert. Man braucht eich also keine Sorgen zu machen ob man vom Computer verstanden wird.

Toucidem blieb be mil das grobe unbern aus Shariock ist mit Siche het ein gutes und solides Atterneuerspiel abs es ahlt die gan, große Klasse wie bei den Magnie Schaff ein der Adventures oder manchen anderen Infocom-Triefin. Totz allem schlagt es aber immer noch vieles, was sich an Abenteuerspielen auf dem Markt tummet.



Planetentrip mit Felndberührung (Amiga)

#### Martin -Schnell, schneiler,

Wer's gemütlich hebt, sollte um Himmels when seine Finger von Backlash lassen. Beim Spielen wird Euch nämich keine ruhge Minute gegönnt. Gegner von hinten, Schüsse von inks, Missiles von oben – für Adventure-Freaks nicht das richtige.

Dank der schnellen und flüssigen Animation hat mich Backlash trotz des mageren Spreignazips überzeugt. Der einziga grobe Schnitzer ist der Radar in der Mitte des Bildschirms den man nur schlecht erkennt. Beim Sound wurde leider auch gespart. Ein Kurzes Musikstück und ein wenig Peng-Peng ist alles, was geboten wird Grafisch hat Backlash degegen einiges vorzuzeigen: tolle Explosionen und hübsch gezeichnets Gegner-Für Amiga-Besitzer ein empfehlenswertes Spiel.

# Backlash

Grafik	7	7 7	1	1	1	1		
Sound	5.5	n n	n	1				
Power-Wertung	7	7 7	1	1	•			

Amiga (Atari ST) 69 Mark (Diskette) \* Novagen Bereits getestel in: Happy-Computer 12/87 (Atari ST)

nes der ersten reinrass gen Batterspiele für den Amiga ist, wie man schonfast erwarten durfte, die Umsetzung eines Atari-ST-Programms. "Backlash» stammt vom "Mercenary-Schöpter Paul Woaxes, der sowohl die ST-als auch die Amiga-Version programmiert hat

Das Action-Spektakel findet auf einer endlosen Ebene statt die Sie in dreid mensionaler Darstellung aus dem Cockpit ihres Raumschiffes sehen Aus welcher Richtung sich gerade ein Gegner nähert, erkennt man auf dem Radar, der in der Mitte des Bildschirms über die 3D-Darstellung geblendet wird.

im Spielverlauf rasen Sie uber die Ebene, weichen feindlichen Schüssen aus – oder noch besser, schießen diese ab – und jagen hinter den schnellen Kampfjägern her Aus den unterird schen Basen entschüpfen immer neue Feindschiffe, die mit zunehmender Spieldauer immer zahlreicher werden

Besonders kitzlig wird es, wann Sie eine wärmesuchende Rakete im Visier hat. Direkt darauf zuhauten und aus allen Rohren schießen, ist das beste Rezept dagegen. Wenn Sie lange genug durchhalten, darf sogar nachts gespielt werden Bis auf den Schwierigkeitsgrad ändert sich nicht viel, [ma]

## **AMIGA**











er venter.

I heben 4 Daller und breuse spul, die Berick is Lan Vegen: rengen. Spielen Sie zu den presunten Meschinen, hanh drig, uns anhänflich an Bis ch Fren Treum zu melleinen zu gegent.





Am Services, missen Sie durchffegen und lebei auf zehlices und selbers bewegliche Allens untern, ihr Schill fürstlichen des besteht untern, ihr Schill fürstlichen.





ALIAN JET Sie heben die Chi and habon die Chranes, einen sinnigertigen und komplessen 
fanischenterter zu fingen. Wann wie 
fanischenterter zu fingen. Wann wie 
fannschlanzigen Sie den Juarge Jet und 
fannschlanzigen Sie den Beder, um den Gegemite dens All zu finden. Spilter wind en 
noch schwieriger, den Fungsaugsträger 
bei necher See und starten Wind zu 
last diesen zu den eine Fas fanden. 
AMIGA & ST









PLANNT POWN 227
Tim Fragains John, rink dam till die
Interconstitution, rink dam till die
Interconstitution Appolite des Fliegens
durchlaufen, Felben Sie ab und estrigen
till über Gablinge binneng, um denn siene
nichens Landung zu vertrauben. B Layel,
ANNENA & ST



Ediusiv Veririeb RUSHWARE GmbH

Sruchweg 128-132 D 4844 Kaerst 2 Mortrich Österreich: Karacoff

## **Enduro Racer**

Atarl ST (C64, Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) \* Activision
Beraits getestat In. Happy-Computer 4/87 (Spectrum)

Grafik	75	1	1	7	1	1	3		
Sound	6	•	<b>13</b>	1	13	13	•		
Power-Wertung	8	1	7			•	•		

a Umsetzungen von Segas Automaten-Hit - Ernduro Racer - für 8-Bit-Computer waren sehr unterschiedlich Sprach man bei der Spectrum-Version von einer technischen Mesterieistung, emiete die C64 Umsetzung ernlete die C64 Umsetzung recht unfreundliche Kritiken, Mit ein paar Monaten Verspätung hat Activision Enduro Recer jetzt auch für den Atari STumgesetzt

Das Spie prinzip ist altbekannt Steuern Sie fir Motorrad durch funf Levels die alle 
innerhalb eines Zait mits 
durchquert werden mussen 
Immer wieder tauchen 
Sprungschanzen auf, die das 
Motorrad durch die Luft

sch eudern Die Strecken luhren durch verschiedene Landschaften Auf ihnen begegnet man zunächst anderen Motorrädern Eine Kollision verlang samt das Tempo. Donnert man gegen einen der Jeeps die ab der zweiten Runde auftauchen, einen Felsen oder einen Baum ist ein Unfall die Folge

Die ST-Version kann sowohl m I der Maus als auch m I einem ubstick gespielt werden Der Programmerer hat sich einen Super Gag einfallen las sen Man kann jederzeit Grafken des Spiels (und auch die High Score I stell min Degas-Format auf Diskette speichern



Flugstunden mit dem Motorrad (ST)

#### He,nrich: -Eine ordent/liche Version«

Auf dem Atari ST mach Enduro Recer eine gute Figur. Die 30-Grafik ist neitürlich nicht so fliebend wie auf dem Aufomaten, vermitteit aber einig Les Spielge führt. Spieles Led Hietergrundig af kon sind gut gezeichnet in de Begreitmuck ist auch über duschschnittlich Auf Sound Effekte muß man aber ganz verzichten Daßman Binder aus dem

Spie mopsen kann ist eine lolle Idee. Aber warum wird die High Score-Liste nicht auf Diekette gespreichart? Die Binderkreu-Methode zum Score verewigen ist mit ein wenig zu muhsein q

Enduro Racer ist das zur Zeit beste Moto radronnen auf dem ST Wassenannen auf Strecken geschaff hat äßt die Spielmotivetion allerdings spurbar nach



Einfach, aber gut: die Diszlofin »Alt Hockey» (Amiga)

#### Heinrich -Für Sport-Fans-

Kienne feine Verbesserungen unterschieden die Amiga-Umsetzung vom C64-Original Die 
Grafik ist ein wenig bunter und 
detaireicher der Sound etwas neal stischer (wie das Dig 
Bailgeräusch beim Tischtennis) 
Man kann aber nicht behaupten 
delt der Amiga hier außergewöhnlich gul ausgenutzt wird.

Spieler schist af as beim alten geblieben. Das spieltechnisch recht ausgefeitte Superstar Ping Pong hat mir mir Abstand am besten gefallen die drei anderen Disziptinen bieten auf Dauer nicht so viel Abwechsung und la en in die Kategorie -guter Durchschnittik Für Amiga Besit zer ist Indoor Sports unterm Strich durchaus niteressant zu dem eis für diesen Computer noch nicht auzu viele gute Sportspiele gibt.

## **Indoor Sports**

Amiga (Atari ST, CS4, MS-DOS, Schneider CPC, Spectrum) 34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) \* Mindscape Bereits getestet in: Happy-Computer 4/67 (C 64)

Grafile	45	7	1	7		B				
Sound	6	2		•	ī	1	•			
Power-Wertung	6.5	•	1	Ŧ		$\odot$	$\Box$	B		

vier Sportarien für Stobanhocker bletet die Amige-Umsetzung von "Indoor Sportse": Tischtennie, Bowling Darts und Air Hockey werden simuliert.

Bei allen Disziplinen können zwe. Spieler gegene hander antreten der Computer steht auch als Gegner parat und bielter mehrere Schwier gkeitsstufen. Andere Parameter wie die Länge eines Spiels können ebenfalls eingestellt werden. Die besten Leistungen werden für ede Diszipline neiter auf Diskette gespeichert esig bit allerdings keine Gesamtwertung wie bei der Summer Games»

Beem Air Hockey kommt es

vor allem auf Geschick und schnelle Reaktionen an, während be: Darts und Bowling Fingerspitzengelühl und das richt ge Abschätzen von Wurfbahnen, Entfernungen etc im Vordergrund steht, Superstar Ping Pong st die vielseit gste Diszip in Sie hat technisch eiriges drauf (je nachdem wie fruh man einen Ball retouniert. wird er mehr oder waniger stark angeschnitten, und verlangt auch Schne ligkeit Wer sich nicht abhetzen will, kann einen Modus aktivieren, in dem der Schläger automatisch zum Ball geführt wird Der Spieler kann sich dann danz auf die Schlagtechnik konzen-

## Rampage

Grafik	7		•	?	1	Ť	1	7		
Sound	6.5		•		$\overline{\cdot}$	7	7			
Power-Wertung	6.5	1					13	R		

Atari ST (Atari XL, CG4, Schneider CPC)
35 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette) \* Activision
Bereitz getestet in: Power Play 2 (CG4)

etzt wird's ungemul ch dachte sich die Ponzei, als sich Lizzle, George und Raiph in riesige Monster verwande len Und icht ij geraten Die drei fingen auch sofort an, die Stadt zu zerlegen. Haus Im Haus brach zusammen, hilflose Passanten kunder verspest, Panzer blatteten und Hubschrauber in der Luft zerguetscht.

Geschehen stitas Ganzein den etzten vor hen auf tem C64 militier Compute spiel "Rampage Nun stide umsetzung für den Atar ST erschenn

Se spieen her nicht wie man velech annehmen kollen der Polizeichet der der Monster beruhgen soll Sie sind vielmahr eines

der Monster und probieren solange nur möglich, im Speit zu bleiben und so viel wie möglich zu zerstören. Bis zu drei Spieier können an diesem Zerstörungs-Gelage teilnehmen Zweit dürfen mit Joysticks hantieren, der Dritte muß mit der Tastatur vorf eb nehmen. Spieltmen zu zweit oder alle ne übern mit der Computer auf Wunsch die restilchen Mon-

Mit gezielten Schlägen gilt es ale Hauser auf dem 8 dischirm enzurerßen In man chen Fenstern der Häuser ersche ner Exiras die beim Aufsammeth Bonus Punkte oder Energie vergeben Manche Extras sind sogar eßbar wie beispielsweite daser böse Scharfschütze (Mampft), (bs.)



Schlecht gelaunte Monster machen Rebatz (ST)

#### Boris »Man darf zufrieden sein-

Die in der letzten Ausgabe von Power Piey getestete C 64 ver son von Rampage war doch etwas ode, die ST Version kann hingegen mit gesteigertem Spielwitz aufwarten.

Die Monster lassen sich wesentlich besser steuern es sind auch mehr Chancen gegeben, den Angettlen der Poi zo auszuweichen und der Angreite- zu vernichten Die Grafte sit ur den ST überdurchschutzlich Durch eine trube Farb-Wahl macht sie zwar einen zu dunkten Eindruck Dalur eind die Sprites liebevoligezeich net und toi animier. Die einstürzeinden Häuser gleichen alter dings denen der C64 Version Der Sount ist für den ST nicht ausgischliebt kann abar nur Mitterklasse erreichen.

Die ST Version von Rampage kommt den Original-Automaten reiativ nahe und st die beste von allen Heimcompute Limiestzun gen Auf Daue wird das Spiellen wenig langweing (von allem weniman allein spielt) weit sich nichts Neues tut.



Ein Blick durchs Fernglas Pixel in Sicht! (C 64)

#### Heinrich. «Viel U-Boot fürs Geld-

Spreierisch gehört Sub Battle Simulator zu den besseren Programmen dieses Genres für den C64. Viere Sonderfunktionen sorgen für einen kutzweitigen Spreiebtauf "ender ist die Tastaturabfrage eine mittlere Peir Man muß oft eine ganze Welle auf eine Taste hämmen im bespielsweise eine bestimmte Richtung einzuschlagen. Die Diskettenzugnifte köhnen etwas

nervamend wer einen Fernseher hat, duite mit Padar um Katten Anzeigen einweis gluckamp fen haben Ein schwarze. Pixel auf denkeib auem Grund ist oft erst beim zweiten hinsehen zu arkennen Das sind fretlich alles nur Schönheitsfehlart, wer noch keine U-Boot-Simulation in seiner Sammlung hat, wird mit dem Sub Batte Simulation insgesamt gut bedient.

## **Sub Battle Simulator**

Grafik	8	1	1	1	7	n.	1		
Sound	3	7	3	?					
Power-Wertung	7	2		2		•	9		

C64 (Aturi ST, MS DOS) 49 bis 79 Mark (Disketta) \* Egyx Bereits getestet in Happy-Camputar 6/87 (MS DOS)

I gehör ger Verspälang auft dre u Boot-Simulation -Sub Battle Simulator- jetzt auch für den C 64 vom Stapel.

Schauplatz des Geschehens sind die Ozeane während des 2 weiter egs Se können einzelne Missienen wähen uben oder versuchen den ganzen Krieg zu überstehen. Ver Schwierigkeitsstuffen erschtern den Einstieg Auf dem einfachsten "eve gibt es zum Beispiel einen Navigations-Computer, der das Boot nach Koordinaten-Eingabe an die gewünschte Stelle bugsiert Man kann den Zeirfaktor in mehreren Stullen bis zum

Verhältnis 1 Sekunde Echtzeit = 4 Stunden im Spiel einste -

Eine komplexe Mission kann beispielweise 60 aussehen Fahren Sie zu einer bestimmten Position, patrouill eren Sie don zwei Wochen und fahren Sie dann zueiner Insellumern paar Männer aufzunehmen Die Heimalbasis kann sich über Fank mit neuen Instruktionen melden.

Die Tastatur ist fast komplett mit Kommandos belegt. Die C64-Umsekzung ist dadurch nicht so komfortabel wie die ST-Version, bei der man viele Funktionen mit der Maus ausführen kann, (h))





## **Western Games**

Amiga (Atari ST, C64, Schneider CPC) 39 Mark (Kassette), 48 bis 79 Mark (Disketta) \* Magic Bytes Bereits gelastat in: Happy-Computer 12/87 (CPC)

Grafik	7		7	1	•	1	1	1		
Sound	6.5		17	7	1	7	13	R		
Power-Wertung	6.5	1	•		1	+		E		

owdy, Folks! Die Cowboy-Olympiade «Western Games» (løgt jetzt auch für den Amiga vor. In sechs Olaz pilnen können ein bis zwei Spieler bewe sen, daß sie keine Greenhorns sind

Die Western-Spiele beginnen im Saloon, wo «Armdrücken» auf dem Programm steht, Bewegen Sie den Joyslick im richtigen Rhythmus, um Kraft zu gewinnen Beim —
Bierschießen» müssen Sie Gräser treffen und dabei schneller als ihr Gegner sein Ein schnellerer Herzschlag hat ein zittiges Fadenkreuz zur Folge, also ganz cool bleiben Versuchen Sie dann, beim "Priemespucken» als erster dreimal einen Spucknapt ge-

nau zu treffen. Beim «Tanzenmuß man ein gutes Gedächtris
haben und die Bewegungen einer feschen Saloon-Maid genau nachmachen. Worum es
bei "Wettessen» geht, dürfte
klar sein Löffel balancheren
und dabei möglichst wenig Luft verschlucken sind die wichtigsten Aufgaben. Am Schluß
geht es an die frische Luft
Beim «Kuhmelken» muß mit
dem Joystick eine komplizierte
Bewegung im richtigen Fhythmus ausgeführt werden, um eine Milchflasche zu füller.

Die farbenprächtige witzige Grafik wurde gegenüber der CPC-Orig nalversion nicht wesentlich geändert. Neu sind die zählreichen digitalisierten Sound-Effekte



Harte Westmänner beim Armdrücken (Amiga)

#### Heinrich -Man höre und staune«

Bei der Grafik haben sich die Programmierer nicht überinsben viel Müne gegeben Sie ist kaum besser als beim CPC-Vorbild, das allerd ngs schon sehr gut gelungen war. Die vielztier ien Amiga-Soundfähigkeiten werden aber ganz ordentlich genutzt. Da hört man zum Beispist das gespannte Murmeln der Zuschauer und beim Kühmeiken meldet sich gar ein Wiederkäuer meldet sich gar ein Wiederkäuer.

iautstark zu Wort. Das Spieipt nzip dieber Western Games-Jmseizung ist mit dem Original
identisch Zu zweit macht das
Programm wesentlich mehr
Spaß als alleine, zuna, einige
Disziplinen etwas langating geraten sind Spieletechnisch glot
se einige tolle Details (wer richtig
schummelt, gewinnt), die Western Games für Faris dieses
Genree interessant machen



Nicht so schnell wie auf dem C 64, aber bunter (ST)

#### Anatol: «Auch auf dem ST zauberhaft»

Es ist schon so viet über Wizball geschrieben worden, daß man über das Spiet kaum noch Worte verlieren muß. Die ST Verston spiett Wizball sich fast so gut wie das C64-Original. Alterdings ist sie schwerer als die C64-Version, denn die Gegner kommen schneller, ferbiger und zahlreicher angesaust

Die Grafik ist noch farbenfro-

her geworden Das Scrolling erreicht nicht ölle Quantät des C64-Ongmats, lat für ST Verhällnesse aber sehr gut Da sieht man, daß sauberes horizontales Scrolling auf dem ST doch möglich ist

Wer ein gutes Spielprinzip mit knackiger Action mag, wird mit der ST-Version von Wizball zufrieden sein

## Wizball

Abari ST (Amiga, MS-DOS, C.64, Schneider CPC, Spectrum) 34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) + Ocean Bereits gelestat in: Happy-Computer 8/87 (C.64)

Grafik	75	7	7		1	:	+	M	
Sound			7						
Power-Wertung						$\overline{\Box}$	F		

ange Jahre lebten der Zauberer Wiz und se ne Katze in der farbenfrohen Wizwelt. Aber denn tauchte der böse Zark mit seinen üblen Sprites auf und raubte der Welt ihre Farben. Jetzt ist Wizwelt öde und grau Können Sie das zulassen?

Wizball ist ein Action-Spie in dem man sich nicht nur gegen Horden von Gegnern durchsetzen muß, sondern auch Farbtropfen und Extras aufsammeln muß, um Wizworld zu reiten. Wegen der außergewöhnlichen Spieltide, brillanten Steuerung und dem hohen Spielwitz auf dem C64 wurde es in »Happy-Computer» zum Action-Soiel des Jahr

res '87 gekürt. Jetzt ist eine Umsetzung für den Aten ST erschienen, die der C64-Versich in vielen Punkten gleicht, Umsetzungen für Amiga und MS-DOS-PCs sollen bald folgen

Insgesamt ist die Grafik deta freicher als die der C 64-Version. Die Farben wirken frischer und der Einblendeffektzu Spielbeginn ist nicht von schlechten Eltern. An der Steuerung hat sich nichts ge-

Wizball läuft auf dem ST auch mit Blitter-TOS, aber nicht mit dem Schwarzweiß-Monitor Probleme kann es mit dem Kopierschutz geben, den ein leicht dejustiertes Laufwerk nicht mehr lesen kann. (ab)



### Rygar (C64)



"Ryger" ist ein Barbar aus dem Bilderbuch: Wild, kämptensch und mit einer rostfreien Alzweck-Kreissäge ausgerustet. Mit hr schlägt sich durch viele horizonta, acrollende Levels. Angreiter aus allen Himmeisrichtungen stellen sich Ryger in den Weg derse ne Walfele nietzen, springen und sich ducken kann. Auf seinem gelahrvollen Weg kann Ryger Extras einsammeln. Je schneller er einen Level schaft desto üppiger fällt ein Zeit-Bonus aus.

Diese Sp elautomaten-Umselzung enttäuscht durch ihre mickrige Grafik. Futzelige Sprites prügeln vor langweiligen Landschaften aufennander ein Die muntere Metzelei hat ellerdings einen gewissen Unterhaltungswert Wer ein schweres und unkompt ziertes Achon-Spiel sucht, be dem ständig was losiet, wird mit Rygar am ehesten glücklich. (h)

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark
(Diskette) \* U.S. Gold
POWER WERTUNG, 4,5

## Flying Shark (C64)

Gleich noch ein schwieriges Action-Spiel mit Extras, doch wird bei »Flying Shark» der Bildschirm von oben nach unten gescrollt. Sie steuern hier ein Flugzeug, das sich gegen Flieger, Panzer, U-Boote und andere Angreifer durchs Leben schießt Dank einer »Continue Game»-Option darf man auch nach dem Verlust aller Leben an dem Level weiterspielen, den man zu stzt erreicht hatte.



Flying Shark bietet auf dem C64 viel Scrolling, viele Sprites und Action satt Kein sonderlich intelligentes Spiel, aber

zum Abreagieren gut geeignet. Es gefällt mir insgesamt eine ganze Klasse besser als Rygar, (hl)

C 64 (Alari ST, Schneider CPC, Spectrum) 34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) \* Firebird POWER-WERTUNG: 7

### Madballs (C 64)

Der neueste Spielzeug-Schreck fürs Kinderzimmer sind die "Madballs" Zumindest in England sind die Kleinen ganz verrückt nach diesen greullichen Bällen, bei deren Anblick Tante Bertha in Ohnmacht fall en würde.

Ocean hat das Spiel zum Spielzeug herausgebracht und betont ausdrücklich, daß das Programm eher für kleinere Kinder gedacht ist. In der Tat ist das Spiel nur für Madballs-Liebhaber genießbar (in der Packung findet man auch ein paar Aufkleber mit den Lieblingen). Spielwitz und technische Qualität sind lau Man steuert einen ständig hüpfenden Madball über eine scrollende Oberfläche und sollte andere Bälle in den Abgrund schubsen (aber nicht geschubst werden). Wer dieses Programm freiwillig länger als 15 Minuten spielt, schraibe mir bitte eine Postkarte, (hit

C64 (Schnalder CPC, Spectrum) 34 Mark (Kassotte), 39 bis 49 Mark (Diskette) \* Ocean POWER-WERTUNG 3

## Powerplay (Amiga, ST)



Nein, "Powerplay" ist definitiv nicht das Spiel zur Zeitschrift – es handelt sich vielmehr um ein Qurz-Spiel im Stil von "Frivial Pursuit". Es wurde jetzt für Atari ST und Amiga umgesetzt und bei dieser Gelegenheit hat man die zirka 2000 Fragen kompielt ins Deutsche übersetzt. Bis zu vier Spieler können mitmachen. Am aufregendsten ist eine Art Herausforderungs-Modus, bei dem deijenige gewinnt, der als erster die richtige Antwort weiß. Ein Editor erlaubt es, dem Programm selbstgemachte Fragen einzutrichtern

Einige spielerische Mänget mindem die Qualität des Programms. So merkt sich Powerplay nicht, welche Fragen schon anmal gestellt wurden Wenn man öfters spreit, werden deshalb alte Fragen neu aufgetischt. Der Hersteller wilt vielleicht ene verbesserte Version nachschleben. Da Amiga- und ST-Versionen absolut identisch sind, gilt die Power-Wertung für beide. Die CPC- und C64-Versionen sind nicht in Deutschlerhältlich, (hl)

Amiga, Atari ST (C64, Schneider CPC) 34 Mark (Xassette) 39 bis 69 Mark (Diskette) ± Arcana POWER-WERTUNG, 5

#### Impact (MS-DOS)



Eines der besten Geschicklichkeits-Spiele im -Breakour--Stil gibt es jetzt auch für MS-DOS-PCs mit CGA- oder EGA-Gralikkarte -Impaci-- betet 80 Bilder, flotte Maussteuerung, ein Construction-Set und jede Menge Extres. Die Grafik ist unter CGA nicht so schön bunt wie ber 3T und Amiga Auch auf die schönen Dig -Sounds müssen PC-Spieler verzichten Der Spielspaß leider zum Grück kaum darunter, und der list bei dieser Umsetzung nicht von schlechten Eltern. Das Programm kann auch mit der Tastatur gesteuert werden, doch dann spielt es sich nicht ab gut. (hi)

MS-DOS (Amiga, Atari ST)
49 Mark (Diskette) \* Audiogenic
Bereits geleatel in Power Play 1 (Amiga) \* POWER-WERTUNG ?

### Phoenix (Atari ST)

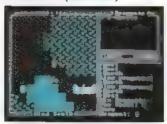
Stil gelegte Hyperraum-Autobehnen sollen von Minen befre t werden – das ist doch eine Aufgabe für einen guten Weltraumpiloten! Bei »Phoenix» müssen Sie Ihr Schiff immer auf der Strecke halten und aufpassen, daß kein Sturz aus dem Hyperraum erfolgt (wenn das mein Phys klehrer wüßte. ). Die Raumminen werden per Laserschuß erfedigt

Phoenix hat nichts mit dem greichnamgen Oldie-Spielautomaten zu tun Es batet ein einfaches, kurzfristig niteressantes Spielprinzig und zweckmäßige Vektorgrefik Ein anfangs fesselndes Programm, das aber relativ schnell langweilt (hij

Atari ST 69 Mark (Diskette) ERE/Infrogrames POWER-WERTUNG: 4.5

## COMPUTERSPIERS

### Ultima IV (MS-DOS)



Kurz bevor der brandneue fünfte Teil der «U time-Serie end ich erscheint, hat man bei Origin Soltwara die MS-DOS-Version von «Ultima IV» herausgebracht. Dieser Klassiker ist schon vor geraumer Zeit für den C 84 erschienen und auch heule noch ein interessantes und komplexes Rollensniel

Die PC-Version ist sehr schnell und braucht kaum Zeit, wenn einmal nachgeladen werden muß. Unter CGA präsentiert sich Ult mein der jüblich bleichen Farben während bei einer EGA-Grafikkarte schon kräft geres zu sehen ist, Trotzdem erinnert die Grafik fatal an die CB4-Version und ist recht schlicht.

Um so edler sind die Beigaben: Es gibt zwei ausführliche und gute Anleitungsbu cher in englischer Sprache mit vielen Tips, eine Stoffkarte und einen metallenen Anhänger der im Programm eine große Rolle spielt. Wer mal was anderes als "The Bard's Tale» auf seinem PC spielen will sollte mal zu diesem Programm greifen Aber Vorsicht Es kann süchtig machen!

MS-DOS (C 64. Amiga Apple II Alari ST) zirka 80 Mark (Diskette) & Origin POWER WERTUNG 8

## Garfield - Big, fat, hairy Deal (C64)

Der ewig schlechtgelaunte und hungrige Comic-Kater Garf eld schlägt isch nun durch sein erstes Computerspiel. In diesem Action-Adventure mußer seine Freundin Arlene aus dem Tierheim befre en Das geht naturlich nicht ohne Probleme

Zum einen braucht Garfield ständig Nahrung. Leider ist es oft nicht sehr einfach, an Lasagne und andere Lecksreien heranzukommen. Also muß Garfield bestimmte Gegenstände aufsammeln und an den richtigen Stellen einsetzen. Außerdem laufen auch Nerma, und Odie sowie

ein paar üble Monster durch das Haus von Garfield-Besitzer Jon und den Rest der Weit Odie und Nermal werden vom Computer gelenkt und können ebenfallis Gegenstände einsammeln. Da hilft dann oft nur ein kräftiger Tritt von Garfield



Das Spiel ist nicht allzu komplex und sollte von fortgeschrittenen Spielern in wenigen Tagen gelöst werden können. Die Grafik orientiert sich stark an den Comics, aber auf Grund der geringen Auflösung des C64 sowie der eingeschränkten Fartwahl hat das Bildschirmgeschehen manchmal nur entfernie Ähnlichkeit mit dem Comic-Strip. (bs)

C64 (Spectrum) 34 Mark (Kassatte), 39 Mark (Diskette) The Edge POWER-WERTUNG: 4,5



Entscheiden Sie selbst, ob ihnen unser Spiele-Angebot einen kurzen Anzuf oder DM 8 68 für eine schnelle Postkarte wert ist.

### Die Fakten sind schlicht & ergreifend - und sie sprechen für sich:

- 1. Wir liefern Ihnen schnellstmoglich jedes Spiel.
- 2. Per Brieftrager/Nachnahme, direkt an Ihre Haustur gebracht.
- 3. Das meiste ab Lager und falls mal vergriffen, innerhalb von ein paar Tagen.
- 4. Alle neuen Titel"), sobald sie vom Hersteller herausgebracht worden sind.
- Das gesamte Sortiment der internationalen Marken und Hersteller für C64, Atari 800/130XL, Amiga, Atari ST und Personal Computer
- 6. Alles zu "funtastischen" Preisen, die Ihren Vergleichen sicher standhalten.
- Grau-Importe suchen Sie bei uns vergebens Wir vertreiben ausschließlich die Original-Produkte Selbstverstandlich mit der vollen Hersteller-Garantie. Viel Spaß mit unserer Liste

# FUNTASTIC ComputerWare®

D-8000 München 5. Müllerstraße 44 Telefon 089 - 260 95 93 Mo-Fr, von 10 -17 Uhr. Fordern Sie noch houte die Liste für ihren Rechner an 1 Kostet nick und kommt sofort.

#### Moebius

"Moebius", das Prügel-Spiel mit Rollenspieleinschlagi, ist jetzt auch für den Amga erschienen. Der Spieler kämpft sich mit viel Geduld und fernöstlicher Philosophie durch durch das Inselte ch Khartun. Eine heitige Kugel ist entwendet worden, die man als anständiger Am gabesitzer zurückerobern muß. Dabei trifft man auf allerhand. Scheusale, die man zuvorkommend auf die Matte legen muß.

Wie schon auch bei der C64-Version, hat man auf dem Amiga verschiedene Kampfd sziplinen zur Verfügung, die man erst trainieren muß. Damit Moebius nicht nur zu rohem Geprügel ausantet, kann sich der Spieler auch mal einer Prise Magie bedienen, um sich durchzusetzen.

Das Spiel ist nur ein wenig flotter als auf dem C 64, nutzt den Amiga aber bei weitem nicht aus. Vor allem die Kämpfe haben eine übel ruckertige Grafik

Interessanter ist da schon das Bild des großen Meisters, der gut digitalisiert wurde. Die restlichen Graf ken sind schlichtweg häßlich Trotz der ruckartigen Kampfezenen spielt sich Moebius gar nicht mal so schlecht und ist für Rollenspiel-Freaks durchaus zu empfehlen – Liebe auf den zweiten Blick. (all)



Amiga (Atari ST, C64) zırka 80 Mark \* Origin POWER-WERTUNG 6.5

## Inside Outing (C 64)

Sie sind ein Dieb – ein ziemlich guter sogar. Aber leider sind Sie einer alten Dame auf den Leim gegangen und sind in ihrem resigen Haus gafangen. Die Lady macht Ihnen ein Angebot: wenn Sie alle Schätze in hrem Haus finden, läßt sie Sie wieder frei. Ihr verstorbener Gatte hat zwölf kostber Dinge im Haus versteckt (Traue keiner Bankt), und die hätte Sie gerne wieder Das ist doch für einen Dieb wie Sie ganz einfach, oder?

\*Inside Outing\* ist ein reinrassiges Action-Adventure in 3D-Shil Man steuert die Spielfigur durch das Haus, weicht einergiefressenden Haustieren aus und sucht Geheimgänge, Erstaunlich bunt und deta Ireich sind die Grafiken der einzelnen Zimmer; nicht so sichen sind die Spirles geraten, die etwas klobig aussehen. Wer sichen an Programmen wie -Head over

Heels- Spaß hatte, sollte sich -Inside Outing- ernmal ansehen. Wer keine Action-Adventures mag, sollte die Finger davon (bs)

C64 (Schneider CPC, Spectrum) 34 Mark (Kassetto), 39 Mark (Disketto) \* The Edge POWER-WERTUNG, 5

### Tanglewood (ST)



Wer mit dem Englischen auf Kriegsfuß sieht, und trotzdem nicht auf «Tenglewood-verzichten will, sollte einmat ein Auge auf die deutschsprachige Version werfen. Alle Texte, Programme-Beschreibungen und das ganze Handbuch sind übersetzt worden.

in dem Spiel braust man mit führ verschiedenen Fahrzeugen über die Oberläche eines bunten Planeten, um ein verlorenes Dokument wiederzuhnden. Aber es tut sich auch was unter der Oberläche Mit ein wenig Glück kommt man in verschiedene Minen. Stollen und Kanäte, in denen man sich zurechtlinden muß. Um das Spiel zu lösen, sollte man seine Fahrzeuge strategisch einsetzen. Leider ist die Maussteuerung sehr gewöhnungsbedürftig, was den Spaß gewaltig minder!

Tanglewood st ein sehr großes und komplexes Action-Adventure, an dem man mit etwas Durchhaltevermögen Spaß finden kann. (al)

Alari ST (Amiga) 69 Mark (Diskette) \* Microdeal POWER WERTUNG: 5,5

### International Karate + (CPC)



Das Leben ist voller angenehmer Überraschungen daß «International Karate +»
auf dem Schneider CPC eine so gute Figur
machen würde, hätte ich nicht gedacht
Zumal die Umsetzung des Vorgängers «International Karate» vor gut einem Jahr eine
ziemliche Katastrophe war. Karate + ist
fast so schneif wie das C64-Orig nal und
bietet auch den besonders unterhaltsamen Prüget-Modus «Zwel Spieler gietchzeitig gegen den Computer». Eines der besten Karate-Spiele, die es derzeit für den
CPC gibt (hill)

Schneider CPC (C64, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

± System 3/Activision
Bereits getestat in Power Play 2 (C64)
POWER WERTUNG 7

### 720° (C 64)

Der Spielautomat «720%, den wir in Power Play 2 vorste lien, list mittlerweile für 64. CPC und Spectrum erschienen Die Commodore-Version stammt von Top-Programmierer Chris Butter und list spielerisch mit dem Automaten identisch in vier Skateboard-Disziplinen (Stalom, Abfehrt Springen, Rampe) kann man sich Punkte und Medaillen verdienen Doch um an den Wettbewerben teilnehmen zu können muß man sich erst Tickets verdienen Im Laufe des Spiels verhillt Zusatz-Ausrüstung zu besseren Leistungen



Die Grafik der C64-Version ist leider nicht sehr schön gezeichnet Scrolling und Spiellempo sind defür gut und mechen 720° zu einem interessanten Geschicklichkeits-Spiel Es ist auf Dauer allerdings nicht ganz so abwechslungsreich wie Electronic Arts' Skateboard-Alternative "Skate or die-, die auch grafisch mehr zu bieten hat Auf dem CPC sieht die Graf is zwar etwas schöner aus, doch dafür ist das Scrolling viel langsamer Insgesamt eine Automaten-Umselzung, deren Qual tät nur knapp über dem Durchschrift liegt, (h.)

C64 (Schneider CPC, Spectrum) 34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) \* U.S. Gold POWER WERTUNG 6





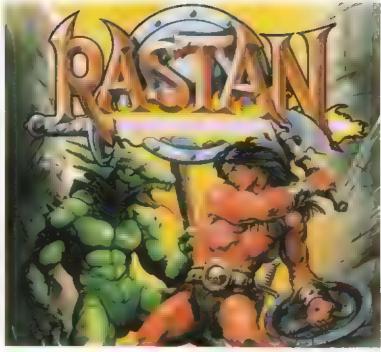
## Die Preisfragen

Wer Rastan in Spielhaten-Qualität zu Hause erleben will, muß drei Fragen richtig beantworten. Sie haben alle mit Computerspielen zu turn, in denen ähnlich wie bei Rastan ein einsamer Held gegen eine feindliche Übermacht kämpft. Nur wer die folgendan Fragen richtig beantwortet nimmt an der Verlosung teil.

Frage 1: Wie Restan kommt auch dieser junge Mann aus der Spielhalle Das Spiel, in dem er auftr it stid e Umsetzung eines Konam -Automaten und wird in dieser Ausgabe getestet Sein Name ist mit dem des Spiels identisch. Wie he 8t der Heid, der außerirdischen Invasoren Saures gibt?

Frage 2: Act on-Spiele sind in der Regel atwas für Bildschirm-Machos. Diese kämpferische Dame ist eine der wenigen Heldlinnen dieses Genres. Sie spielte bereits in zwei Computerspielen eine Hauptrolle. Des zweite heliët »Psycho Soldier», der Titel des ersten ist mit ihrem Namen identisch Wie heit sie?

Frage 3: Es gibt einen Anti-Helden, der sich in einem Computerspiel mit diversen Aliens aussinandersetzen muß. Nach einer wilden Party baute er auf einem unwirdlichen Planeten eine Bruchlandung. Der Name des inanden sich eine die Anführungszeichen stehen nicht umsonst da) Helden ist mit dem des Spiels gleich – wie lautet er?



# Barbar im Aktenkoffer

Das hat wirklich nicht jeder: Bei unserer Rastan-Aktion gibt es einen Spielautomaten zu gewinnen, der in einen Koffer eingebaut istl

magnes neue Spielautomaten-Umseizung "Plaslan- macht auf Heimcom,
putern eine gute Figur (siehe
Test in dieser Ausgabe). Den
totalen Spielgenuß bietet der
Originalautomat, den Ihr bei
unserem Weitbewerb als Portable-Version gewinnen könnt
de Plätine ist in einem Akten-

koffer unlergebracht! Monitor oder Fernseher und Jaystick mussen nur noch angeschlossen werden, um eine Runde Rastan in Spielhalien-Qualität zu beginnen

Das ist nicht der einzige Preis, den Ocean/imagine spandieren. Es gibt außerdem Rastan-Computerspiele. -Combat School«-T-Shirls und LPs mit dem «Pialoon»-Soundtrack zu gewinnen (bei Ocean erschien das Spiel zum Film)

Schickt Eure Postkarten mit den drei Lösungswörtern bitte an folgende Adresse

Markt & Technik Verlag AG Redaktion Power Play Kennwort: Rastan Hans-Pinsel-Str 2 8013 Haar bel Munchen

Einsendeschluß ist der 1. April 1998 (kein Aprilscherz!). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Gebt bitte neben Eurem Absender noch an, welches Computer-System Ihr bestzt, damit die Gewinner eines Programms auch das richtige Spiel bekommen (zum Beisp et «C64, Diskette»). Wer ein Spiel gewindt, aber keinen C64, CPC oder Spectrum bes izt, bekommt ein aktuelles Ersatz-Programm zugeschickt. (htt.)



1. Preis:

reme original Rastan-Automatenplaline im Aktenkofter Kann an einen Fernseher oder Monitor angeschlossen werden

-ein Rastan-Computerspiel -eine LP mit dem Platoon-Soundtrack

ein Combat School-T-Shirt

2. und 3. Prels: je

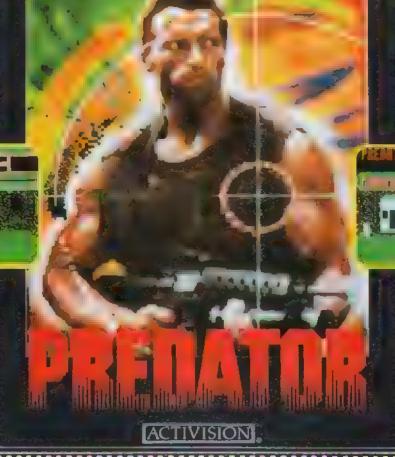
ein Rastan-Computerspiel
eine LP mit dem PlatoonSoundtrack

~ein Combat School-T-Shirt 4. bis 10. Prels: je ~ein Rastan-Computerspiel



Hier kämpft Rastan wacker auf dem C64

# **SCHWARZENEGGER**





We Weijer Dutch Schooler und seine Hillmarr sind Defraitspachtioner ratio Bootine. And disease Hel - in Aldemarcharteilen Budwegel sehate as kein Problem zu worden - his H hans - und das Greenen beginnt. Alle zuwerhlichen Verzillen sind von gesoon und Schooler und seine Brogesind nicht mehr Hinger die Miger. St. ded the Scherick arms and inserwhole angagether one eiters found, the sich does Desburgel capable and after the transpolitions. Sould

Schools, with the time Vinese gages throughout, when sales Americans and seek side your set sales hipper take Korle and win throbassississ varianen. Der Bedrungel ist seine eits sign 1986 und mit Intelligenz und Instinist ints er seine größte Hernesfonlerung un: Am Lebon zu Melbani

ACTIVISION

The Command Control of the Control of Command Control of Command Control of Command Control of Cont

The state of the s

## Sparschwein-Schoner

Billigspiele ganz groß: Wir stellen elf aktuelle Programme vor, bei denen nicht beim Spielwitz gespart wurde.

n England haben sie schon so viel Boden gutgemacht, daß ein ge Branchen-kenner verweigene. Theorien entwickeln Die immer populärer werdenden Bill gspiele würden die Charts in Zukunft noch stärker beherrschen für 8-Bil-Computer könner man in Zukunft überhaupt keine Vollpreis-Titel mehr absetzen. So weit sind wir noch lange nicht, aber Tatsache ist daß über die Hälfte der Positionen in den britischen Charts von Billigspielen eingenommen werden.

In Deutschland sind die pre swerten Alternativen auch al mählich auf dem Vormarach. In immer mehr Softwareläden sieht man die Ständer mit Mestertronic-Firebird- und Code Masters-Titeln Diese drei etablierien Softwarehäuser bekommen immer mehr Konkurrenz im Budget-Sektor In England is ern neue Softwarehäuser wie Alternative und Top Ten die ersten Chart-Erloige, Kingsoft aus Deutschand gilt als Spezialist für Amiga-Billigspiee und bietet jetzt auch auf Diskette Spiele für 8-8 t-Computer an, die nur 10 Mark kosten. Die meisten anderen Budget Programme sind nur auf Kassette erhättlich was gerade beim C64 sehr schade ist. Da Im umsatzstarken Großbritannien aber kaum ein C64-Besitzer ein Diskettenfaufwerk besitzt, ist diese Politik der bnüschen Softwarehäuser verständlich

#### **Budget-Preisgrenzen**

Es gibt immer wieder erfreulich gute Billigspiele, die so manches Vollpreis-Programm arm aussehen lassen Auf den nächsten Seiten stellen wir Euch elf Titel für die verschiedensten Computer vor, die uns in den letzten Wochen aufgefallen sind. Wir haben dabei folgende Preisgrenzen gesetzt. 8-Bit-Spiele dürften auf Kassette maximal 15, auf Diskette höchstens 20 Mark kosten, um bei uns als Billigspiel durchzugehen. Vollpreis-Titel kosten im Durchschnitt zwischen 35 (Kassette) und 50 Mark (Diskette).

Unser Budget-Limit für die 16-Bit-Riege Amiga, ST und MS-DOS fiegt bei 30 Mark. Zum Vergle cht. Die meisten Vollpreis-Spiele für diese Computer kösten zwischen 50 und 90 Mark. Laßt uns wissen, wie Euch diese gebündelte Billigspiel-Übersicht gefällt. Bei entsprechender Resonanz können wir solche Budget-Blöcke öfters bringen.



## ATV Simulator

er -ATV Simulator- von Code Masters erinnert sehr stark an die Tophits -klisstart- und -K kstart II- von Mastertronic, die vor einiger Zeit Furore gemacht haben. Der Bildschirm ist in der Mitte geteilt und es können zwei Spieler gleichzeitig gegen die Zeit fahren

Jede Strecke ist mit anderen Hindernissen geoflastert Sobald das Rennen beginnt, müssen Sie mit einem kühnen Satz auf das ATV (-Alt Terrain Vehicle-) sprin gen und Gas geben. Die Zeit ist äußerst knapp bemessen. Doch Vorsicht, wer zu schnell fährt, landet kurzerhand auf dem Hosenboden und verliert wertvolle Sekunden, die man nur schwer wieder gut machen kann. Gefühlvolle Steuerung ist gefragt Zum Glück kann man im Rennen nicht nur gasgeben und bremsen, sondern auch springen, das Vorderrad hochreißen und das ATV soger wenden, um eventuel neuen Anlauf zu nehmen. Gelingt es nicht. den Kurs innerhalb des Zeitlimits zu beenden, ist das Spiel vorbei. Andernfalls erwartet Sie eine neue Strecke mit neuen Hindernissen

Das hört sich zwar alles ganz nett an, doch leider spielt sich der ATV Simulator bei weitem nicht so gut wie seine Vorbilder Kikstart und Kikstart II Schade, denn Grafik und Sound sind ganz passabel und auch die Animation des ATVs läßt nichts zu wünschen übrig

Am unterhalisamsten ist ATV dann, wenn zwe Spieler um die Wette fahren Alleine ist es eher ôde, kommt es doch nur darauf an, die Hindernisse mit der richtigen Geschwindigkeit zu überfahren Ein paar Gags, wie zum Beispiel Pinguine, die mit Bällen jonglieren, steigern den Spietspaß auch nicht entscheidend. Wer eines der beiden Kikstart-Spiele hat, muß sich ATV bestimmt nicht kaufen. Wer keinen der beiden Oldies hat, sollte sie sich schleunigst besorgen.

Zum Schluß noch einen Tip: Wenn Sie über Hindernisse springen, sollten Sie das Vorderrad immer hochreßen. Doch Vorsicht, denn auf der anderen Seite ist es sehr ungesund, auf dem Vorderrad zu landen,

C64 (Spectrum) 10 Mark (Kassette) \* Code Masters Power-Wertung: 4

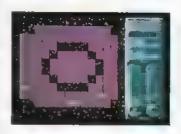
## Motos

C64 (Schneider CPC, Spectrum) 15 Mark (Kassatte) \* Mastertronic Power-Wertung, 7.5

Isher ging as auf Ihrer Raumstation ja mmer recht friedlich zu Doch nun wollen sich Weltraum-Killer-Bienen bei Ihnen einnisten Gegen diese Bienen hilft kein Laser-Straht und keine Neutroner-Bombe. Sie müssen sie ganz rigoros von der Weltraum-Station schubsen Doch Vorsicht Die Bienen haben dasselbe mit Ihren vor

Haben Sie eine Ebene der Station von der Plage befreit, geht es auch schon auf die nächste. Die Beinen werden immer gemeiner und bringen auch anderes außenrdisches Volk mit Ja soger Bienenstöcke, aus denen stets neue Bienen kriechen sind schon auf den höheren Ebenen der Station entstanden Doch zum Gluck können Sie sich kurzzeitig mit Extra-Power und mit Sprungkraft ausstatten, wenn Sie die entsprechenden Gegenstände aufsammele.

Eingesammelte Extras werden nicht sofort akt viert. Zu Beginn einer neuen Spielrunde können Sie festiegen, wie viele der gesammelten Extrae für diese (und nur diese) Runde aktiv sein soilen. Heben Sie sich also ihre Sprungkraft für Level auf, in denen Sie auch wirklich springen müssen. und bewahren Sie die Extra-Schubs-Power auf, bis wirklich harte Brocken von der Reumstation zu schubsen sind. Doch Vorsicht. Wer im Physikunterright aufgepaßt hat, der weiß, daß man geneuso stark zuruckgeschleudert wird. schubsi. Man kann also durchaus bei einer gulen Attacke den Gegner vom Feld schubsen und se bet rückwärts in den Weltraum purzein



Es gibt kein Zeitlimit, in dem sie die Station faumen müssen. Wenn Sie aber zu lange trödeln, werden sie von versteckten Kanonen unter Beschuß genommen

Die Spielhallen-Umsetzung »Motoslebt hauptsäch ich von der simplen Spielide, die sehr gut umgesetzt wurde. Grafik und Sound sind nur durchschnittlich, hier hätte man vieles aber auch schlechter machen können Der Spielablauf und der langsam steigende Schwierigkeitsgrad forden zu immer weiteren Spielen auf Kurz. 15 Mark, die sich wirklich ichnen "Dei



## Beat-It

er Fra zeit-Musiker Rockin' Rodney st auf der Suche nach einem neuen Song Glucklicherweise st er auf 60 Labyrinthe gestoßen, in denen jewe is ein Takt für eine neue Musik-Nummer versteckt ist. Um den Takt zu vervollständigen, muß Rodney einfach nur die herumlagenden Noten einsammeln

Die Labyrinthe bestehen aus dreifarbigen Gängen Rodney kann sich immer nur in den Gängen einer Farbe bewegen und nicht direkt zu einer anderen Farbe wechseln Zusätzlich gibt es jedoch einige Laufbänder, die Verbindungs-Brücken zwischen den einzelnen Farben sind

Kein Computerspie kommt ohne Bösewichter aus. Rockni Rodoney wird hier von verzerrten Noten bedroht, die Ihm bei Berührung Teile seines Songs klauen. Andere Gegner sind noch gefährlicher und tassen Rodoney schon mal ein Leben verlieren oder schaften auf dem Level einfach das

Die Gegner kommen in seltsamen Formen Da ist beispielsweise ein Polizist, der denkt, Rock-Musik sei Umwelt-Verschmutzung und der Ihnen den Ton wegdreht Ein herumwandelnder Joystick vertauscht links, rechts, oben und unten in Ihrer Steuerung Wer eine Z garette aufsammelt wird die gesundheit ichen Gefahren des Lasters am eigenen Leibe erfahren Die Spielfigur verliert die Puste und wird schreck ich langsam. Wer einen Psychiater trifft, spallet seine Persönlichkeit Erst wenn man seine andere Hälfte wieder eingesammelt hat kann das Spiel weitergeben.

10 Mark (Kassatie) \* Mastertronic Power-Wertung: 6

Aber bei so viel Gegnern darf auch die Liebe nicht fehlen. Wer ein paar Biumen sammelt und einem Mädchen übergibt und dann noch die entstehenden Herzen aufsammelt, kriegt massig Bonus-Punkte Spielerinnen aufgepaßt. Zu Spielbeginn kann man anste lie von Rodney auch Rachel auswählen, die dann im Spielvertaut Rodney die Blumen schenken muß

Zum Üben ist in das Spiel neben mehreren. Schwierigkeitsgraden auch ein Schummel-Modus mit unendlich vieren Leben eingebaut worden. Die Grafik ist unterdurchschnittlich der Sound schlicht aber wirkungsvoll. Der Spielwitz ist aber höher einzustufen als Grafik und Sound Ein kurzweitiges Vergnugen. (bs)

# Grand Prix Simulator

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
10 Mark (Kassette) \* Code Masiers
Power-Wertung: 6

t «Grand Prix Simu ator» setzt Code Masters ihre erfolgreiche «Simulator»-Reihe tort. Augenscheinlich hat der Automatenhit «Super Sprint»

als Vorbild gedient

Mit Hilfe des Joysticks steuern Sie einen Renowagen und sollen zwölf verschiedene Rennstrecken bewältigen Auf dem Blidschirm sieht man den Kurs aus der Vogelperspektive. Wenn Sie das Ziel nach drei Runden als erster erreichen, wartet schon ein achwierigerer Kurs. Damit das nicht zu einfach ist, freten Sie in jedem Falgegen einen Computergegner an Nach Wunsch darf ein zweiter Spieler in das Geschehen eingreifen. Mit drei Autos auf der Strecke wird as dann allerdings ziemlich eng Während des Rennens tauchen ab und zu verschiedene Objekte auf, die sich n Bonuspunkte verwandeln, sobatd sie uberlahren werden. Weilere spieler sche Feinheiten gibt es leider nicht

Obwohl Grand Prix Simulator eigentlich ein einfaches Spiel ist, übt es dennoch einen gewissen Reiz aus. Alleine wird es zwar bald langweifig, doch zu zweit sorg! Grand Prix Simulator für einige unterhaltsame Stunden Die Grafik ist schlicht aber zweckmäßig und die Musik und Soundelfekte sind sogar überraschend gut (auch Sprachausgabe at mit von der Partie). Die Grafik der Ce4-Umsetzung ist allerdings nicht ganz so schön wie die der CPC-Ver-

Wenn Ihnen «Super Sprint» für knapp 40 Mark zu teuer st und Sie unbedingt ein Spiel dieser Art für Ihnen Computer jetzt haben wo len, dann sollten Sie sich den Grand Prix Simulator ruhig etwas genauer ansehen Für nur 10 Mark erhält man ein anständiges Produkt, das keine groben Fehler aufweist. Haben Sie es allerdings mit dem Kauf nicht so eilig, dann würde ich Ihnen raten, doch auf "Championship Sprint, den Nachfolger von Super Sprint, zu warfen. (mol





## **BMX Kidz**

assige Rennen gegen die Uhr und packende Dueile mit fünf computergesteuerten Mitahrern verspricht Firebirds neues Budget-Spiel »BMX Kidz». Schauplatz des Geschehans sind mehrere Hindernisstrecken, die flott von rechts nach links gescrolit werden. Wer zu spät ins Ziel kommt oder sein Rad zu Schrott fährt, scheidet aus. Doch Tempo allein genügt nicht Um sich für die nächste Strecke zu qualifizieren, muß man auch einige eine BMX-Kunststücknen hin eigen, was nicht allzu einfach ist.

Während des Rennens bekommt man beim Kampf gegen die Mitährer und unsamfen Landungen nach Sprüngen so manchen Schubs ab. Die «Spokes«-Anzege gibt Aufschluß über den Zustand des BMX-Rads Indem man flackernde Räder aufsammelt, werden Schäden wieder repariert Um die Kond tien des Fahrers sollte man sich auch sorgen Schwindende Kräfie werden durch das Minehmen von Limonaden-Dosen (die eher wie mutterte Multionnen aussehen) aufgefrischt. Ein müder Radler strampelt merklich langsa-

C64 15 Mark (Kessette) \* Firebird Power-Wertung, 6,5

mer

Nach der ersten Strecke müssen während der Fahrt BMX-Tricks vollbracht werden, um die Qualifikation zu schaffen. Ein Feuerknopfdruck löst Wheelies aus. Während eines Sprungs kann men durch Knopfdruck und Loslassen im rechten Augentlick weitere Kunststücke vollführen Obwohl BMX Kidz eln Billigspiel Ist, hat man bei Grafik und Sound nicht gespart Die einzelnen Strecken (vor altem die dritle) sind schön gezeichnet, die Musik gehört gar zu den spektakulärsten Sound-Erlebnissen der letzten Monate. Meister Hubbard hat kräftig digitalisiert und gemixt. Knackige Drums und Spracheinlagen (-G-g-g-g-gol-) sind die Resultate.

Das Spiel ist unkompliziert und keine große geistige Herausforderung, aber unterhaltsam Daß man Slunts und Tricks während des Rennens vol führen muß, belebt die ganze Angelegenheit ebenso wie die zahlreichen Computergegner Man greift eigentlich immer wieder gerne zum Joystick, um sein Glück zu versuchen (hill)

## Abyss

C 64 10 Mark (Kassette und Diskette) \* Kingsoft \* Power-Wertung: 6.5

n -Abyss-steuern Sie einen hupfenden Bel auf einer Plattform im All und haben nur ein Ziel vor den tränenden Augen: rautenförmige Hustenbonbons (zu dieser Jahreszeit recht angebracht...) auf bestimmte Zielfe der zu schubsen

Auf seinem Weg kommen dem Bail jede Menge Hindernisse in die Quere. Man trifft auf Barrieren, Wassergräben, Minen und hinterhältige Löcher, die ins bodenlose Nichts führen Gemeinerweise tummein sich auch die Fieshupfer auf der Plattform, die dem Bail nachstellen und ihn bei einer Berührung zerstören. Manche von ihnen sind intelligent, manche weriger, entkommen muß man ihnen auf jeden Fall. An einige verborgene Stellen kommt man erst dann, wehn man einen Schalter umlegt. Die können aber walt entfarnt sein. Man muß sich also genau einprägen, welcher Schalter weiche Funktion hat.

Hat man alle Bonbona aufgeräumt, geht'e mit dem nächsten Level los. Die einze nen Level sind groß und gut zu lösen, ohne langweing zu werden interessant ist die Punktewertung. Das Programm vergibt nicht Punkte, sondern Prozentzahlen.



Im ersten Moment erinnert Abyss sehr an das altbekannte Plattformspiel Bounder-Auf den zweiten Eindruck spielt es sich jedoch völlig eigenständig

In Abyss muß man taktisch vorgehen wenn man vorwärlskommen will. Da keine Zeit ab äuft, spielt es sich wie ein Strateg espiel. Hektisch wird as erst dann, wenn ein Fieshüpfer angesprungen kommt. Wern das Spiel zu schwer sein sollte, kann ederzeit Spielstände speichern oder den ungefährlicheren Trainingsmodus benutzen. Die Crème de la crème darf sich dann auch in die High-Score-Liste eintragen, die sogar gespeichert wird. Abyss ist ein apritziges Spiel Es ist zwar nicht mit einer spektakulåren Grafik gerustet, bietet aber neben einer flotten Musik viel Spielwitz und jede Menge Unterhaltung. Noch ein kle ner Tip Wenn man Abyss ge aden hat und die »Restore«-Funktion wählt, kann man sich viere wertere Level ansehen (al)



## Crystal Raider

s kommt nicht als Tage vor, daß ein neues Spiel für die Atari XL/XE Computer veröffentlicht wird, das keine Umsetzung eines C64-Programms ist «Crystal Raider» wurde tatsächlich nur für die kleinen Ataris geschnieben

Per Joystick steuern Sie ein kleines Männchen, das viele Kristalie aufsamme in muß. Leider ist es teilweise sehr schwierig, an die wertvollen Steine heranzukommen Nur durch geschicktes Springen erreicht man die teilweise äußerst ungünstig plazierten Kristelle. Zudem erschweren zahlreiche sellsame Tiere das Fortkommen Das Labyrinth besteht aus vielen Räumen, die man zunächst erforschen muß. Nicht alle Gegenden sind so mir nichts, dir nichts zu erreichen. Leider scröllt das Spielfeld nicht Verläßt man einen Raum, wird zum anderen umgeblendet

Crystal Räider kann alleine oder zu zweit gespielt werden. Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt einer die Steuerung, der andere ist für das Springen zuständig Wer sich mit dem Labyrinth gut auskennt, kann den «Nacht-Modus» auf vieren. Nun sieht der Spieler nur den Tei des Raumes in dem er sich gerade befindet.

Crystal Raider ist ein Tip für geschickte Spieler, die gerne Karten zeichnen. Da last jeder Raum mehrere Ausgänge hat, daufert es seine Zeit, bis man den richtigen Weg gefunden hat. Es erinnert etwas an -Bomb Jacke, das es für die XL/XE Computer leider nicht gibt. Für nur zehn Mark betet es erstaunlich viel Abwechslung. Das Labyrinth ist sehr groß, und es dauert bestimmt einige Wochen, wenn nicht Monate, bis man es komplett kartografiert hat

Werhier nicht zugreift, ist wirklich seiber schuld. Crystal Raider ist meiner Meinung nach eines der besten neueren Action-Spiele für die kleinen Ataris. Doch Vorsicht. Wer nicht die Geduld hat, jeden Raum aufzuzeichnen und viel auszuprobieren, der sollte sich Crystal Raider vor dem Kauf noch mei ansehen. (mp.)

Atari XL/XE 10 Mark (Kassette) \* Mastertronic Power Wertung: 7.5

## **Transmuter**

Atari XL/XE (Schnelder CPC, Spectrum) 10 Mark (Kassetle) \* Code Masters Power-Werlung 5

ur die kleinen Atari-Computer gibt es bekanntlich nicht viele Spiele-Neuhellen Freunde von Batiereien im -Nemesis-Still waren bislang arm dran Dank -Transmuter-, das übrigens von einer Frau programmiert wurde, nehmen die tristen Monate nun ein Ende.

Wie bei allen anderen Spielen dieser Sorie scrollt das Spielfeld von rechts nach Inka. Jeder Level brigt andere Gefahren Muß man zum Beispiel in der ersten Runde zahlreichs Perindschliffe und bodengestutzte An agen abschießen, wartet im zweiten Level ein Labyrinth, das man nur mit geschickter und feinfühliger Steuerung unbeschadet übersteht



thr Raumschiff, mit dem Sie die verschiedenen Level me stern sollen, ist zu Beginn ein behåb ges Etwas (am ehesten noch mit einem Dackel vergleichbar), das für längere Weltraumaufenthalte nicht sonderlich geeignet ist. Doch zum Gluck kann man sein Gelährt im Laufe des Spiels zu einer walfenstrotzenden Festung ausbauen. Je mehr Feinde im Feuer der Bordgeschutze vergehen, desto toilere Extres darf man sich aussuchen Zur Wah stehen rasanterer Antrieb, Laser, schnellere Schußfolge, Bomben, Schutzschild und -Smart-Bombs- Im unteren Bildschirmdrittel sight man die verschiedenen Extras. die mit Symbolen dargestellt sind, Per Druck auf die Leertaste wird das Extra aktiviert, das gerade gelb aufleuchtet. Schon nach wenigen Treftern blinkt das erste Symbol, das Geschwindigkeits-Extra Wollen Sie allerdings den Schutzschild haben, müssen ziem ich viele Feinde vernichtet werden, ehe das Symbol aufleuchtet. Sie sollten sich also gut überlegen, welche Hilfe am nötigsten ist und ob es sich lohnt, ao lange darauf zu werten

Obwohl Transmuter technisch wahrlich kain Prachtslück ist, sollten sich alle Actionfreunde unter den XL/XE-Besitzern dieses Spiel genauer ansehen. Für nur zehn Mark bietet es nämlich eine ganze Menge Spaß und Abwechslung. Wenn man seinen Haum-Dackel erst mal richtig aufgerüstet hat (Zusatzantneb, höhere Schußfrequenz und Bomben sind unerläßch), macht es wesenlich mehr Laune als Zu Besonn.







IN 80 DAYS AROUND THE WORLD

F HILLINGS OF INT OF ATAR ST AF K. AM JA



NAME OF THE PAST AND THE



COMMA JONER & ANALAR



# STREET GANG

A 6 of a AAA ThA, AAA A





GIANA SISTERS THE GREAT

( JABAR - DAE NA AMANA ATAR ST



t MAN SHOW EN

# INFO-Coupon

the anguist asset the annual mapper MAS BRICHER BY ROWN SI THE ST the smiranded sowie to the text informer

Вите Сотрочетур отклестел

COMMODORE 64 ATAH ST

S. -INE DER C. P.

Name

Single Nr

PLZ Out

Bitte sakut albaraden an









# Pro Ski Simulator

Schnelder CPC (Spectrum) 10 Mark (Kassette) + Code Masters Power-Werlung 4

n Bitgspiel-Kreisen haben die Gebruder Oliver bereits einen guten Namen Sie schrieben dem Budget-Bestselter "Grand Prix Simulator" (siehe auch Test in dieser Ausgabe), der seit Monaten in den britischen Charts ganz vorne liegt. Das neue Programm der beiden Jungs ist der "Fro Ski Simulator" und zur Zeit nur für den CPC erhältlich Ein Spieler oder zweispieler oder zweispieler der Leiter der der Spieler auf der Brospieler der Spieler auf acht Pristen beweisen Spielt man alleine, tritt man gegen einen Computer-Fahrer an



Sobald der Startschuß erfolgt ist, scrollt der Bildschirm langsam, aber sicher von oben nach unten – egal, ob Sie noch im Bild sind oder nicht! Wer bummelt, wird einfach erbarmungstos aus dem Bild gescrollt und kann sich nur noch an einer Art Übersichtskarte or entieren. Ein etwas merkwürdiger Gag, der vor allem am Anfang ein wen g frustriert.

Wer eine Piste weiterkommen will, muß die Stalomfore passieren und innerhalb ernes Zeitlimits das Ziel erreichen. Je schneiller, desto punkteträchtiger

Im Budget-Bereich ist der Pro Ski Simulator fest konkurrenzlos, denn diese Sportart wurde von Bil gspiel-Anbeitem bislang übersehen Das Programm hält aber nicht, was die Spie idee verspricht. Die Grafik ist hübsch gezeichnet, doch der Spielfluß zu langsam. Scrollling auf dem CPC ist nicht leicht zu programmieren, aber ger so schlafmützig wie bei Pro Ski Simulator muß es wirklich nicht ausfallen. Die Steuerung ist zudem sehr gewöhnungsbedürftig. Darüber kenn auch die flotte Sprachausgabe nicht hinwegtäuschen.

Ohne das Schlummer-Tempo wäre das Spiel ein echter Knaller, doch so ist es nur Sportspiel-Sammlern zu empfehlen. Das Vergrügen kostet allerdings auch nur einen Zehner Eine Investition, die sich vor allem berm Spiel zu zweit allmählich ernortisiert.



# Mike -The Magic Dragon

er kleine Drachenjunge -Mike- wurde vom bösen Professor Dragan
Drachenklau entführt Dieser Hundling will ihn doch glatt für seine lebensgefährlichen Experimente mißbrauchen
Doch zum Glück konnte sich Mike von seiner Keiten befreien und muß nur noch den
Ausgang finden. Leider ist das einfacher
gesagt als gelan

In jedem Raum des Schlosses finder sich unter anderem Roboter, Tretminer oder Energiebarrieren. Zudem kann Mike ein Zimmer erst dann verlassen, wenn er den Schlüssel und ein Codewort gefunden hat. Um an den Schlüssel zu gelangen, muß man alle Kristalle aufsammetn, die sich in dem Raum tummetn Das Codewort besteht aus drei Buchstaben, die Mike in der richtigen Reinerfolge aufklauben sollte. Das gesuchte Wort hat übrigens immer ehwas mit Computern zu lun

In der Praxis sieht das so aus, daß in jedem Raum zahrenche Leitern und Plattformen sind, feste und bewegliche, auf denen die gesuchten Gegenstände liegen. Eine Berührung mit seinen Feinden sollte Mike vermeiden, denn er hat nur wenige Versuche, aus dem Schloß zu entkommen. Vorsicht ist auch beim Springen von Plattform zu Plattform geboten. Stürzt Mike ab, hilft nur noch ein Fallschirm. Zu dumm, daß davon nur wenige zur Verlügung siehen.

"Mike - The Magic Dragon empuppt sich als grafisch aufgefrischte Variante von Kletterspiel-Klassikern wie "Miner 2049er-oder "Jumpman". Leider blieb der Spielwitz teilweise auf der Strecke. So schön die Hintergrund-Grafiken auch sind, begeistern konnte Mike nicht. Die Pixel-genauen Sprünge sind nicht jedermans Sache. Trotzdem ist Mike auf dem Amiga momentan das retativ beste Spiel dieser Sorte, da es noch so gut wie keine Konkurrenten gibt. (mg)

Amiga 29 Mark (Diskette) + Kingsoft Power-Werlung, 5.5

# Space Ranger

Amiga 39 Mark (Diskette) \* Mastertronic Power-Wertung 4,5

as kommt auch nicht alle Tage vor Bei - Space Ranger geht es in erster Linie darum, nied liche Lebewesen vor einer drohenden Versklavung zu bewahren Natürlich läßt es sich dabei nicht vermeiden, den Laser zu gebrauchen und die Sklavenhändler und deren Handlanger unschädlich zu machen

Erinnert Sie die Aufgabenstellung an einen sehr erfoligre chen, sehn ertwas älteren Spielautomaten? Fein, dann haben Sie na Schwarze getroffen Space Ranger ist nicht mehr und nicht weniger ats eine greisch aufgemotzte Nauudlage von "Defender", das vor einigen Jahren die Spiehallen-Freaks begeittert hat. Sie filtzen über die horizontal acrollende Pianetenoberfläche hinweg und suchen nach den verängst gten Labewesen, die gereitet werden sollen Zehlre che Bösewichte versuchen des zu verhindern. Auf einem Scanner sieht man, wer sich gerade wo

Ihre Dienste werden auf dem Planeten Zyphoor, Josphoor und Carvix gebraucht Jede Welt wartet mit hrem Schurken auf, die teilweise sehr lustig aussehen Auf Carvix iet es zum Beispiel sehr kalt Schnee und Eis gibt es in Hülle und Fülle So kann es durchaus vorkommen, daß jemand mit Schneebälten nach Ihnen wirkt



Leider erreicht dieser Defender-Verschnitt bei weitem nicht die Klasse seines Vorbilds. Die drei grafisch unterschiedlichen Planeten samt Lebewesen sind zwar optisch ganz nett anzusehen – spielerisch bietet Space Ranger nur magere Durchschnittskost. Der gerühmte Soundchip Amiga muß sich zemlich vernachlässigt vorkommen. Außer ein paar Bumm-Bumm-Geräuschen gibt er nichts von sich Wer unbedingt ein Spiel dieser Art für seinen Amiga haben will, der kommt an Space Ranger momentan nicht vorbe

Zum einen gibt es zur Zeit nichts Besseres und zum anderen ist es auch verhältnismäßig preiswert. Leider ein Spie- der verschenkten Möglichkeiten, denn die Arsätze zu einer guten Ballerei sind da. (mg).



# Software der Extra-Klasse

Ab sofort kommen alle Besitzer eines C64 und C128 in den Genuß unschlagbarer Software. Mit unserer neuen Produkt-Reihe 64'er-EXTRA erhalten Sie brandaktuelle Top-Programme zu den beliebtesten Themen: Super-Spiele, Tools, Anwendungen sowie Best-of-Pakete. Mit jedem Software-Paket wird ein Bedienungshandbuch für alle Programme mitgeliefert. Sie erhalten so das beste und interessanteste Werkzeug für Ihren Computer und können es sofort einsetzen.



### Best of Grafik Vol. 1





### **Best of Grafik Vol. 2**

Gra			N 60 - 1	NE
			=	
				nt-h
Alone			4.0	per
		-F '		
		At an		
		F + 11		
			Br +	
		M da		
	*	h p		
		F 1:50		
	10 0 00			
			Mardcopy	
Arm +			- 1º 130	F.804
			DM 39	,,70.



## **Best of Grafik Vol. 3**

bear 4 Sa		· 7£1 5/haih
Gran		10 Bas
· den flere		
4 4 62		
Shaper 64		A delegator he
	Di Attor & Mail	1.81
ha set At	Itero-	
- 1p - A v		
3 ne Hod w		
Ep in Pipele		Hardcopy
C -proxime		
Note the Kir Li 84: C. 128	- DI	4 20 00
Bastoll.Fat 38703 sh 34.90	1°165 399 -1 LAV	M 37,70

## Jetzt lieferbar:

Adventure-Pack Vol 1

### The Best of Flappy Tools Volume 1

ton a service of the service of the



#### The Best of Floppy Tools Volume 2

Friday

Dos fuerapy

Prote Apr

Track Apr

Track Apr

Track Apr

Track Apr

FICS 5

Soon he

Fire Manage

Super Acre Track

Super Acre Tra

DM 49,-

Dieses Markt & Technik Softwareprodukt erholten Sie in der Fachable lungen der Worenhauser, in Computer Fachgeschaften oder im Buchhandel

# POWELE LE

igentlich sollte man meinen, daß in der NachWeinnachtszeit wenig
neue Spiel-Module veröffentlicht werden. Dieses Mal haben sich die Hersteiler anscheinend nicht an die Regel
gehalten. Anders ist es wohl
kaum zu erklären daß wir erneut große Probleme hatten,
alle Neuhe ten gebührend zu
berücksichtigen.

Für das Soga Master System testen wir neben der Fortsetzung zu «Fentasy Zone», die Umsetzung des Automaten-Knallers »Afterburner« Sage und schreibe 4 MBrt (512 KByte) schlummern in dem handli-

#### Eine bunte Mischung aus Sportspielen, Geschicklichkeit-Tests und brandaktuellen Spielautomaten-Umsetzungen erwartet Euch auch diesmal in der Videospiel-Rubrik von Power Ptay.

chen Modul Mit »nus» 2 M8 I muß »Alien Syndrome», eine weitere Spielautomatenumsetzung, auskommen. Zwei Sport-Simulationen, "Great Basketball» und "Great Golfsowie »Teddy Boy» und «Kung Fu Kid» runden den großen Sega-Teil ab

Fur Fans des Nintendo Entertainment-Systems haben wir einen besonderen Leckerbissen auf Lager Exklusiv in Power Play wird der Fitne8-Tepoich MOO Bandai/Nintendo getestet Dazu geseld sich ein Bericht über die N ntendo-Lichtpistole «Zapper», die wir zusammen mit den ersten beiden Spielen dafür vorstellen «Slalom», «Pinball- und das niedliche -C'u Clu Land« sind auch mit von der Test-Partie. Für das Atari

Sega Master System
59 Mark (Maga Cartridge) \* Sega

VCS 2600 steilen wir den Deerbrenner «Real Sports Ternis» vor Nicht wen ger interessant ist die zweite Flipper Simulationfür das 2600 Der iegendäre "Midnight Magicliegt als Umsetzung für das VCS vor

Das Atari XE-System läßt leidar immer noch auf sich war 
ten. Der letzte Stand der Dinge 
war der daß das Spier-System 
als Komplettpaket (Grundgerät 
mit eingebautem »Miss e 
Command», Lichtpistole, Tastatur und die Module «Flight 
S mulator II» und «Bug Hunt», 
zum Pre s von 359 Mark im Fe 
bruar verkauft werden ab. I (mg)

## Kung Fu Kid

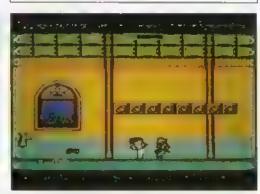
Grafik	6	1		L		1	H		
Sound	4								
Power-Wertung	3.5	1	1	<b>F4</b>	M				

hr Kung Fussehrmeister Tayron, dem Sie so viel verdanken, ist vor kurzem ermordet worden Ein gewisser Madanda ist dafur verantwortich. Diese abscheuliche Tat darf natürlich nicht ungestraft beiben Es egt an Ihnen, den Tod von Tayron zu rächen

Doch bevor Sie Madenda in seiner Burg «Lond's Castie» direkt gegenüberstehen und im Kampf Mann gegen Mann bes egen können, werten Hörden von Madendas treuen Untertainen Zum Gluck bes tzen Sie einen gehelmnisvollen Tallsman, der Ihnen übernaltur che Kräfte ver eint

Im Spiel steuern Sie den tapferen Kung Fur-Kampfer Wang.
Sieben Runden voller Himerhälte und Gefahren stehen himbevor. Das Spielfeid scrol I mal von rechts nach Links mat von oben nach unten. Am Ende eines Levels warfel zu a fem Unglück noch ein Superschurke (oder auch zwei), der den Zutritt zur nächsten Runde versperrf.

Die beiden Feuerknöpfe leisten auf dem Weg zu Madanda gute Dienste. Wird Knopf eins gedrückt, springt Wang über Hindernisse oder Gegner. Mit Knopf zwei können Sie sich gegen die Widerlinge zur Wehr



immer auf die Kleinen. -Wang- wird von beiden Seiten angegriffen

selzen (Hau-Ruck). Dabei ist auch der Talisman sehr nutzlich Schieudert man ihn auf seine Feinde, werden diese kampfunfähig Leider stehen nicht unend ich viele Talismane zur Verfügung.

Für jede Runde gibt es ein

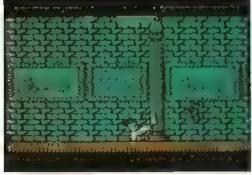
Zeitl mit Eine bestimmte Anzahl von Treifern hält Wang aus, ohne daß es negative Auswirkungen auf seine körperiche Fitneß haf. Allzu viele Schäge sollte man aber nicht einstecken, denn dre Leben sind schnel verbraucht. (mg)

#### Martin: «Kung Fu-Kitsch»

Die Japaner können von solchan Spielen anschelnend nicht genug bekommen tich persönlich habe von diesem Zeug allmähisch die Nase vol

Kung Fu Kid ist ein recht eintöniges. Geschicklichkeitsspieund keinesfaus eine anspruchsvolle Kung Fu-Simulation. Wer auf soliche Spiele steht, soll damit glücklich werden. Nette Grelik, viele Gegner – alles gut und schön aber ich würde zum Betspiel -My Hero- diesem Spiel jederzeit vorziehen

Kung Fu Kid ist eindeutig einer der schwächeren Titel für das Sega-System Es spielt sich zwer anfanga ganz gut, aber wehn man alle sieben Runden geschaft hat verrierte setauffichtan Reiz. Da ich nach ein paar Stunden Spielzeit schon in den sechsten Lever gekommen bin, dürfte der Spielspaß wohl schon nach ein paar Wochen vorbe sein



Je höher der Level, desto schöner die Grafik



## Afterburner

Grafik	7		1	1	L	4	4	1		
Sound	5			1	1					
Power-Wertung	5	1		L	1	1				

Die Spielhallen-Freaks hat »Afterburner« im Sturm erobert. Wird das 512-KByte-Modul für das Sega Master System genauso einschlagen?

it der »Afterburnera-Umsetzung für das Sege Master System stellt Sege gleich zwei Rekorde auf Zum einen gab es noch nie ein Steckmodu für ein Videospie System, das satte 512 KByte Programmspeicher bietet Zum anderen war der Zeitraum zwischen der Vorstellung des Spielautomaten und der Umsetzung für zu Mause seies für Computer oder Videospiel noch nie so kurz

Natürl ch muß die Sega-Ver-

sion ohne die beliebte Hydraulik auskommen. Am Spielprinzip hat sich aber nichts geändert Sie düsen mit Ihrem Abfangjäger über verschiedene 
Gebiete hinweg und müssen 
alles absch eßer was ihnen in 
der Luft oder am Boden entgegerkommt. Die gegnerischen 
Flugzeuge greifen zum Großteil im Formationsflug an Sie 
nähern sich sowohl von vorne 
als auch von hinten Zur Vertedigung stehen neben dem Maschlnengewehr auch Raketien.

Na ja...
Sodbrenscher Eine Reum zu Ahn ich schiert die ge Spielg Ede-Gradachlige

Nun hat Sega den Afterburner auch auf sein Videospiel-System osgetassen. Be- mir hintertäßt der «Nachbrennen altenta-s Sodbrennen denn an spielerscher Einfalt let des Programm kaum zu überbieten

Ahn ich wie bei - Out Rum- kaschiert der Automat das armsenge Spielprinzip durch Hydrau in Ede-Gralik und Hitparaden ver dächtige Musik Und obwohl sich die Programmierer bei der Umselzung sehr wiel Möhe gegeben haben, ist Afterburner auf dem Master System eine langweilige Angelegenheit – die Hardware kann's halt nicht besser Sega Master System zirka 60 Mark (Vier Mega Cartridge) + Sega



Ready for take off - der Afferburner hebt ab



Alterburner ist, ähnlich wie -Space Harrier-, ein Spiel an dem sich die Geister scheiden Wenn Sie Space Harrier schon nicht mochten, sollten Sie die Finger von Alterburner lassen wer sich an dem simplen Spielprinzip nicht stört und Action satt mag, wird von der gefungenen Umsetzung des Arcade-Hits beendrückt-sein

ich håtle es nicht für möglich

gehalten, daß die Sega-Version dem Automaten-Original so nahe kommil. Auch wenn die Qua. tät der Automaten Musik und die Hydraulik fehlen. Damit geht na fürlich viel Spielspaß flöten Trotzdem let Afterburner eines der Sega-Cartridges, das momentan bei mir mit am häuligsien in den Modulschacht wandert. Die Grafik ist farbenfroh und die Flugzeuge und Schüsse ansprechend animiert Das Spielgefühl let nach wie vor auper und sehr wichtig, allein das lliegerische Können entscheidel über den High-Score.

Ein kurzea Testapie) vor dem Kauf kann alterdings nicht schaden, denn Atterburner Lrift sichrisch nicht jedermanns Geschmack



Burn, Baby, Burn Schnelle 30-Grafik beim Duell über den Wolken

in unbegrenzter Stückzahl zur Verfugung

Le der wurden nicht alle Spielelemente, die man vom Arcade-Original her kennt übernommen Die Landung im Urwald und der Versorgungs-Flieger sind zum Beispie vorhanden. Dagegen fehlt eine der mitre Bendsten Szenen der Flug durch den Canyon

Erfreuhcherweise filmmern bei Afterburner die Sprites in cht wern sehr viele Objekte nebene nander auf dem Bildschirm sind. Auch die von Space Harrier- gewohnten unschönen. Überschneidungen der Objekte kann mannicht feststellen Das Modu, wird in Deutschland übrigens erst Ende März erscheinen, zu unserem Test stand uns ein Vor-Produktionsmuster. Zur Vor-Produktionsmuster.



## Fantasy Zone II

Grafik	8	1	1	1	À	1	1	L	1	
Sound	6.5		-	Н	1	4				
Power-Wertung	7.5		1	1		1	1		H	

Neues aus der »Fantasy Zone«: Der drollige Held Opa-Opa muß in der Fortsetzung des Action-Klassikers wieder mal den Retter vom Dienst spielen.

le "Fantasy Zone- ist en Imperium von friedliebenden Welten, die durch Warp-Felder miteinander verbunden sind Als die Fentasy Zone angegr ffen wurde, sorgte Opa-Opa (kein zweifacher Großvater, sondern ein japanischer Name für den Heid dieses Spiels) wieder für Ordnung Nur gut, daß sich der fliegende Fetter vom Dienst nicht zur Ruhe gesetzt hat. denn in «Fantasy Zone II» greifen die Blackhearts wieder an Kann Opa-Opa auch diesmal die Bösewichter besiegen?

Die Fantasy Zone besteht aus acht Welten, von denen jede wiederum drei bis fün! Abschnitte hat Add ert man ales zusammen, kommt man auf stattliche 36 Levels. In ihnen lättern die nied ich aussehenden, aber gefährlichen Invasoren herum. Wie beim ersten

Geht so

Das wabbelige Sega-Joypad kann man bei diesem Programm getrost verheizen. Spielen Sie Fantasy Zone () unbedingt mit einem guten Jöystick. Sie können dann zwar keine Bomben werfen aber viel exakter steuern – Opa-Opa wird's danken

Spielerisch betei das Modul kaum Unterschiede gegenüber dem Vorgänger, was mich doch ein wenig entläusicht hat. Wer ab der dritten Welt ein Leben (und damit alle Extras) verliert, sieht sehr arm aus. Ohne Zusatzan trieb segnet man sichnelt das Zeitliche, wenn nicht gerade ein Laden in der Nähe ist.

Sega Master System
69 Mark (Zwel Mega Cartridge) \* Sega



Runde 4 ist ebenso bunt wie gefährlich



Auf der einen Sette haben as sich die Programmierer wirklich leicht gemacht. Die acht Weiten sind zwar wesemlich größer als beim ersten Fanlasy Zone und Landschaften sowie Spries tot gezeichner, aber ansonsten unterscheidet sich das Spiel nicht wegentlich vom Vorgänger. Et

was mahr ideenreichtum durfte man schon erwerten

Betrachtet man Fantasy Zone Il alatine, präsentiert es eich als absolutes Spitzenspiel Für mich ist es sogar eines der drei besten bistang erhättlichen Sega-Mordule

Von den vielen Extras (wentgatens einige davon sind neu) über die «Warp»-Felder und geheimen Shops, bis hin zu den Oberschurken am Ende jeder Welt – Action-Freunde kommenbe- Fantasy Zone il voi aut ihre Kosten Dawird gebalent, bis der Feuerknopt sichmitzt. Wer den ersten Teil nicht hat sollte hier unbedingt zubreiten.

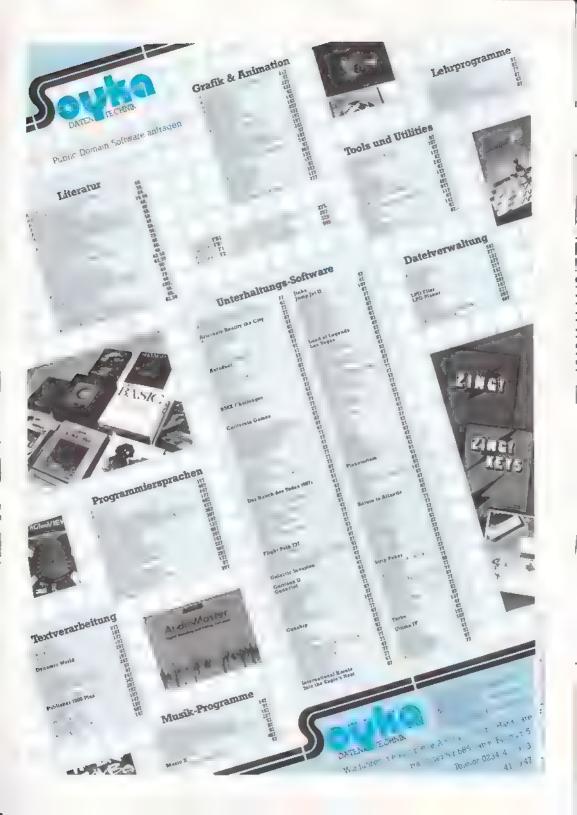
SCORE SEER BONE SPIN

Opa-Opa wird von einer kompletten Formation angegriffen

Fantasy Zone muß Opa-Opa arle Generatoren abschleßen, aus denen die Monster kommen. Erst wenn alle vernichteit sind, frifft er das Ober-Monster und darf zur nächsten Weil, nachdem er es besiedt hat

Für das Abschießen von Monstern und Generatoren erscheinen Munzen und Geidscheine. Geld ist für Opa-Opa sehr wichtig, denn nur mit barer Münze kann er sich ExtraWaffen, Zusatzleben und schreil ere Antriebe in Läden kaufen

Spierprinzip (horizontal scrollende Balierei) und sogar fast alle Extrawaffen sind bei Fantasy Zone II gle chgebileben Neu ist zum Beispiel das "Continue"-Extra. Kauft man es, darf man das Spiel einmal an der Stelle fortsetzen, an der man zuvor sein letztes Leben verlor. In drei Wetten gibt es sogar versteckte Läden, die man erst einma, entdecken muß. Levels, Gegner und Grafiken sind natürlich neu gestaltet und gemalt worden.



## **Great Golf**

Grafik	В	1	1	1	1	1	1		
Sound	4		1						
Power-Wertung	5.5	1	I		1				

Sege Master System 58 Mark (Mega Cartridge) \* Sege

usammen mit »Great Golf» liegen nun schon ziemlich vlele populäre Sportarten als Umsetzung für das Sega-Videospier vor. Diesmal wartet ein Golfplatz mit 18 Bahnen voller Hindern sse und Überraschungen auf Sie

Zwei Spielvarianten stehen zur Wahl. Ein hormetes Golfspiel für ein bis vier Personen oder ein spannender Zweikampf. Hierbet gewinnt derjenige, der mehr Löcher für sich entscheidet.

Der Bildschirm ist in zwe-Fenster geteilt. Links erkennt man die Spielbahn mit all ihren Tücken aus der Vogelperspektive. Auf dem restlichen Platz sieht man den Golfer und die Bahn aus seiner Sicht. Mittels der Fußstellung des Golfers bestimmen Sie die Flugbahn des Balles. Anschließend sollte man Windstärke- und -nchtung prüfen und via Pfeil die Flugrichtung des Balles festlegen. Zu guter Letztmuß nur noch die Schlagstärke eingesteilt werden Dies wird alles per Joypad erfedigt

Haben Sie alle Faktoren miteinbezogen, sieht einem 
erfolgreichen Schlag nichts 
mehr im Weg. Wenn nicht 
dann findet man den Balt entweder im Gebüsch, Im Sandbunker oder im Wasser wieder 
Liegt der Balt achließlich nahe 
genug am Loch, geht das Spiel 
auf dem Grün weiter. Ein guter 
Putt - und schon ist eine Bahn 
geschäfft. Im 
findit



Baid ist's gaschafft - die Fahne ist schon in Sichtnähe

#### Martin: -Part-

Great Golf fallt im Vergreich zuGreat Baskelsteil und -Great
Volleyball- deutlich ab. Man hat
zwer alle wichtigen Spielfaktoren
beachtet und kann den Ba- theorelisch an jeden beliebigen Ortschlagen, richtiges Golf-Feeting
will aber nicht aufkommen
Schade drum, denn die Spielerführung ist wieder einmal hervorragend. Auch bei der 30-Grafik
kann man kaum meckern. Sie ist
farbenprächtig und gut gezeichnett wenn auch etwas langsam

Warum nur ein Kurs parat steht ist alterdings unverständlich Irgendwann kennt man die 18 Löcher In- und auswendig.

Wer -nur- das Sega-Videospiel zu Hause hat, und gerne ein Golfspiel haben will der kann sich Great Gorf trotzdem kaufen Für eLeader Board-verwöhnte Golfer gibt as aber keinen Grund, alch dieses Modul zuzulegen Es lat elwas besser alle das Nintendo-Golf, kommit aber nicht an Leader Board heren.



Nur nicht nervös werden – Jetzt ist der Feuerknopi gefragt

#### Martin: -Klein aber fein-

Mit reichlich Verspätung kommt Teddy Boy nun endich auch zu uns nach Deutschland Für so eine kleine Card (32 KByle) sind 50 Runden eine ganze Menge.

An der teider nur mittelprächtigen Grafik ändert sich zwar in höheren Levels nicht viel, aber immer neue Labyrinthe und vieie, viele seltsame Tiere sorgen für Abwechslung, Ich mag Teddy Boy ganz game und habe es lange gespiett, obwohl es eigentlich eine recht aimple, wenig spektakuläre Ballerei ist

Wer supertotte und abwechslungsreiche Grafilk erwartet, wird auerdings entläuscht sein Teddy Boy ist ein nettes, einfaches Spielchen, bei dem man zwar nicht veil denken muß, dafür wird aber mit Spielspaß nicht gegeizt Aues in ablem kein schlechter Tip für Actiontans, die sich ein neues Spiel zulegen wollen

## **Teddy Boy**

Grafik	6	1	1	1		1			
Sound	6	1				1			
Power-Wertung	6.5	1		1	1	1	a l		

Sega Master System 49 Mark (Sega Card) \* Sega

raum oder Alptraum - das ist hier die Frage. Es kommt nur darauf an, wie Sie sich in 50 Labyrunthen gegen all das Getier zur Wehr setzen. So niedlich die Lebewesen teilweise aussehen, sie sind mindestens genauso gefährlich

In jedem Labyrinth findet man zahlreiche Würfel, die eine Zehl zwischen eins und sechs anzeigen. Aus diesen Würfeln entschlupfen mit der Zeit die Tiere. Wieviel, hängt von den Augen ab, die der Würfel anzeigt. Ausgerüstet mit einem Gewehr und viel Sprungkraft, müssen Sie alle diese merkwürdigen Geschöpfe paralysieren. Wird eines davon getroffen, verformt es sich zu einer Kugel, die man schnell einsammeln sollte. Verstreicht zuviel Zeit, erholt sich das Ter von dem Schock, und macht Ihnen eineut das Leben schwer

Ble ben Sie nicht zu fange auf einem Fleck stehen Der Boden unter Ihren Füßen wird nämlich nach kurzer Zeit wortwörtlich zu heiß und brieht durch. Wer rastet, der röstet

Das Spielfeld scrollt zwar nach allen vier Richtungen, ist aber trotzdem nicht sehr groß Was oben reusscrollt, kommt unten wieder rein. Genauso verhält es sich beim Links-Rechts-Scroll ng. Bonusrunden, die zum Punkte-Scheftein dienen, sorgen nach jedem vierten Level für Abwechstung.

7200



# Sonderhefte im Überblick

Die »Happy-Computer«-Sonderhefte bieten Ihnen die Top-Theman zu Ihrem Computer: Spiele, Hardware, Programmieren, Anwendungen und vieles mehr.

Bestellen Sie bitte die gewünschten Sonderhefte zum Preis von jeweils 14.- DM mit der beigehefteten Zahlkarte nach Seite 58

#### Atari XE/XL, Sindair, Spectrum



SOMDERHEFT 0002

ho s + Ap



SONDERHEFT 0070. 

1 r c er de up Ter b



I FARA HELE

she is t Appen

SPECTRUM

11 12 23

SONDENHEFT 9902 **SONDERNEFT PYOL** 

SINCLAIR Trides under 7XB Post herring Spectrum Centil ors incedig: e-

#### Schneider-CPC



\$ONDERHEFT 9903 SCHNEIDER And in remotes

Compilier in ver greich Graffic na Soundprogrammie



SONDERHEFT 0001: SCHNEIDER 7

3 F Johnson Jan string Man Swages



SONDERHEFT 0004 SCHWEIDER 3

p, Jr. + Jr.



SONDERHEFT 0007 SCHMFIDER 4

A P P 3 · - - - - n 1 2 7 ,



SONDERHEFT DOTO SCHNEIDER S



SONDLANEFT DO:3 SCHNEIDER &

[/ h n )



SONDERHEFT DOIS SCHMEIDER 7

Tuning and M. 404



SONDENHEFT ODIA-SCHWE DER D EPRI water Program

#### william the party igns his yaramar kars CP VI for a by don't P

#### Atari ST, Amiaa, Madntosh, QL



SONDERHEFT 0003 680000er 1

arie Ariman, 👵 CEM and



SONDERHEFT DOOL 68000ar 2

'nm e'spro her or Arqu



SONDERHIFT 000% 68000er 1

vide Tranze Brider tith ind Byte en Air 7 8,00



SONDERHEFT DOIT:

1 p p B . mil of job







Programmiersprachen



SONDERHEFT 0023: NI JANGA 716

Can a continue 7/ - 0 1/108 A Dr. 40F & WO.

#### Hobby, Spiele



SONDERHEFT COOR

COMPUTER ALS HORRY leime impulei Heritar Hard word Some ore risting zum Abhapen



SONDERHEFT OOT SPIELE TESTS

Dierry e te. ex 90 leie-Tps Tes is red M of twide



SPIELE TESTS

777.9 -B (0 66 F4



SPIELE TESTS

. . . . 3 70



PROGRAMMUER-SPRACHEN

4 ( 4.7 5 <u>a</u> ----

#### Software/Hardware



SONDERHEFT GOIA SOFTWARE TESTHEFT

- k to a Text re versiching. 1,5 560 em



SONDERHEFT DOTS MARDWARE TESTHEET

Chine its Minimal of the Dr. se. Molen speline indone gerate Arus i koppler ad



## **Great Basketball**

Grafik	6.5	1	I	1	1	1	1	- 1		
Sound	7	1	1	1				1		
Power-Wertung	8.5		1	4		1	1			

Neues auf dem Sportspiel-Sektor: Mit Great Basketball wird der Kampf um die Sega-Weltmeisterschaft eröffnet.

aben Sie schon ma die "Harlem Globetrotters", die amerikanischen Super-Basketballer gesehen? Dann waren Sie best mmt von den gezeigten Kunststücken bege stert. Dann sich nun auch die Sega Fans per Joypad an der dynamischen und sichnelten Sportart versuchen.

Wer "Great Volleybal« kennt durfte mit der Steuerung der Spieltiguren keine größeren Probleme haben Wird Knopf 1 gedrückt, so springt der ballführende Speler zunächst nur in die Höhe. Nun kann man sich entscheiden, ob ein Korbwurf erfolgt (erneut Knopf 1), oder ob man den Ball zu einem Mannschaftskollegen paßt, Knopf 2) Dieser Mitspieler ist mit einem Ptal über dem Kopf gekennzeichnet Naturlich kann man auch abgeben ohne vorher hochzuspringenteinma Knopf

Gul! Erlolg sitem rung sauf Erich be inch be en we noch s

Im Gagensatz zu Great Volleyball spielt man sich hier sehr schnei ein und kommt rasch zu Erfolgserlebnissen Das liegt vor alten an de sehr guten Steuerung und dem Horten Spie ab auf Etwas stutzig wurde lich, als ich bereits hehm zweiten Turnler alte Com, u eigegner vom Platz legte. Wie mit dem Programm ein wen guertraut ist wird kaum noch gefor en

Ein Mispieler ist unerläßlich um an dam "nkompliz erten und kurzweiliger Great Basketba-Spaß zu haben Sega Master System 59 Mark (Mega Cartridge) ± Sega



Zu viele Fouls werden mit Strafwürlen geahndel



Nach der phanlastischen Volieyba Version walch dauflichen der Speal Baskelbal sehige spänit Zulmenen Finde war der erste Eindruck nach ein paar Minufen Spielzeit ziem ich opsiliv Fiote Spielzeit ziem ich opsiliv Fiote Spielzeit ziem Spielserschafts Turmer Zwei Spieller Modus intelligente Sieue

rung und einige Gags Doch nach einigen Du zend hektischer Basketba Matches war ich etwas enrhäuscht.

Great Basketball spielt sich zwar ganz gul, welet aber einige Mänget auf. Zum Beispiel sind die Computergegner ziemlich einlach zu besiegen. Die Anima tilon der Kleinen Spielfiguren ist zudem recht bescheiden. Gut finde ich dagegen die Steuerung.

FU Sportspie Freaks at Great Basketha durchaus ir pressent vora em wennina dite slonen Speriparther zur Hand hat Die Spitzenklasse von Great Volley ballerricht es aber keinesfalls



Aufregung während des Spiels - der nächste Korb kommt bestimmt

 Wenn Sie nicht in Bei besitz sind, steuern Sie den Spieler, der mit einem Pfeit merkjert ist

Beiden Mannschaften sind pro Halbzeit sieben Fouls eraubt Jede weitere Unsportichkeit wird mit Strafwürfen geahndet

Jede der acht Mannschalten hat thre Stärken und Schwächen. Wenn Sie gegen den Computer antreten, nehmen Sie automatisch en der Weltmeislerschaft teil. Den ersten Gegner durfen Sie sich selbst aussuchen. Den nächsten Herausforderer bestimmt der Computer Für jeden Punkt Differenz zur Punktzahl des Gegners erhält man Kond tionspunkte. Diese Punkte können auf vier Fähigkeiten verteilt werden (Tempo, Sprunghöhe, Wurf- und Paßgenauigkeit). Mit jedem gewonnenen Match wird Ihr Team elwas besser Zur Auflockerung des Spielgeschehens wird neben Soundeffekten und Musik auch Sprachausgabe geboten (mg)

## **Alien Syndrome**

Grafik	7	Ä	1	4	1	I	1	4		
Sound	5.5	댐			Ц		4			
Power-Wertung	7	1		L		1	I	1		

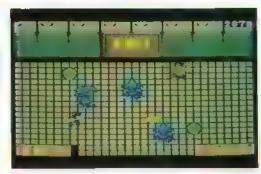
Sega Master System
69 Mark (Zwel Mega Cartridge) + Sega

pielautomaten-Umsetzungen sind zur Zeit eine Auch Sega b eibt im Trend und präsentiert seinen Arcade-Hit »Alien Syndrome» für das Sega Master System. 256 KByte Programmcode schlumern n dem Modul, das Ende März in Deutsch

An Bord außerirdischer Raumschiffe belinden sich Hunderte Ihrer Kampigefährten, die dort gegen ihren Willen festgehalten werden Es versieht sich von selbst, daß Sienichts unversucht assen, die Kameraden zu befreien Das keinste Raumschiff des Convoys ist Ihr erstes Ziel, Dummerwase werden die Gefangenen von grausamen Allens

die auch vor kaltblutigem Mord nicht zurückschrecken, stenngstens bewacht Zum Gück tiegen in manchen Räumen nützliche Extrawaffen (zum Beispiel Flammenwerfer oder Laser) für Sie griffbereit Sind alle 
Kameraden befreit, sollten Sie 
schleunigst zum Ausgang eilen Bevor allerdings das nächste, wesentlich größere Raumschiff in Angriff genommen 
werden kann, wartet noch ein 
Super-Allen

Auf dem Bildschirm sieht man nur einen Teil des Raumschiffs. Das Spielteld scrofit in alle Richtungen im Gegensatz zum Automaten kann die Sega-Version von Allen Syndrome nicht zu zweit gleichzeitig gespielt werden. Imgl



Ein Kumpel wartet sehnsüchtig auf Rettung

#### Martin: -Nicht optimal-

Ber Alien Syndrome hat Sega leider stwas geschlampt Ein Kritikpunkt ist zwerfeisos die Grafik Deren Qualität reicht von micking (Level eins und zwei) über ganz gut (ab Level drei einschneßlich der Auens) bis hie zu fantast sich (Super-Alien nach erstem Levei) Darüber hinaus bewegen sich nicht abe Aliens völlig nickfrei Das stört zwar den Spetablaut nicht. Ist aber unsichön Unbegreiflich ist mit, wieso der Team-Modus des Automsten fehlt 256 KByte soilten auch datür Platz bielen

Von den oben genannten Mängeln einmal abgeschen, hall mir Allen Syndrome gut getalen Freunde von Action-Spielen die dem Kartenzeichnen nicht abgeneigt sind, werden lange Zeit ihre Freude an diesem Modu, haben immer naue Raumschiffe und Allens versprechen viel grafische Abwachslung, auch wenn sich das Spielprinzip nicht än-



Kleinholzgefahr durch Tannenbäume auf der Piste

#### Martin «Hals- und Beinbruch!-

Rasant, rasant, meine Herrschfen. Die Geschwindigkeit, mit der man den Berg himuter brattert, ist möndensch Die ersten paar Strecken sind noch ganz normal (am einfachsten Berg wohlgemarkt), ab Plate 4 wird es telebensgefährlich (James Bond würde blaß vor Neid.) Spätestens in diesem Woment habe ich mir nichts sehnlicher als einen Joystick gewünscht (dieses Joypad brigt mich zur Verzweitfung). Die Piste und

auch die Hindernisse sind ansprechend animiert. Die Musik klingt gut und die Soundeffekte passen. Zu Beginn macht es viel Spaß, sich durch före und Bäume zu schlängein

Auf die Dauer ist es trotz der technischen Stärken ziemunch einkörig. Leider kommen im weiteren Spielverfauf keine neuen hindernisse dazu. Die Programmerer haben sich zu früh zur Ruhe gesetzt. Ein billischen Abwechstung häter nicht geschadet

## Slalom

Grafik	7		Н	Ш	Ц	Н	H	1		
Sound	7	Ц	샙	Į.	년	Ц	i.	Щ		
Power-Wertung	6	1	Ц	Ц	Ц	74				

Mintendo Enfertainment System 69 Mark (Modul) ± Nistendo

asante Gletscher-Action mit Trickski-Einlagen sind bei dem 3D-Skirennen -Stalom- angesagt. Lassen Sie sich vom Namen nicht täuschen, muß man doch neben Slatompisten auch stelle Abfahrten mit Hindernissen meistern.

Leider geht es nicht ganz so zivisiert wie bei einem Weltcup-Rennen zu. Oder haben Sie schon mal erlebt daß Rodler und andere Pistenrowdys dem Wettkämpfer das Lebarr schwermachen? Zudem sorgen Schneemänner, Tannenbäume und kleinere Buckel für einigen Wirbel

Wenn Sie eines der zahlrechen Tore verpassen, verringert sich automatisch die Geschwindigkeit des Rennfäufers. Weitaus schlimmer ist es. wenn der Sk lahrer stürzt. Bis er sich wieder aufrappeit, verrinnen wertvolle Sekunden können Sie einem Hindernis nicht mehr ausweichen, hilft nur noch ein kleiner Sprung. Während man in der Luft ist durfen. Trickski-Kunststucke gezeigt werden, für die es Bonuspunkte gibt. Leider verheren Sie bei einem Sprung etwas an Tempo.

Für jede Strecke gibt as ein Zeitlimit, Ist man schneiler im Ziel, wird die restoche Zeit zu den Bonuspunkten, die in Sekunden umgerechnet werden, addiert. Genau so ange stören im nächsten Lauf keine Sontagsskifahrer. Damit die Kurverer nicht so schneil langweil gwird, stehen der Berge mit jeweils acht verschiedenen Strecken zur Auswaht. (mg)

## Die Muskelkater-Matte

Eingerostete Videospieler aufgepaßt: Der Fitneß-Teppich von Bandai/Nintendo bringt Euch konditionell wieder auf Vordermann.

Grafik	6	1	1	1	1	L				
Sound	5			Ц	H	1				
Power-Wertung	7	Į.	1	Щ	1		1	1		

Pe Japaner lassen sich doch immer verrücktere Sachen einfallen. Ein Teppich als Joystickersatz für Videospiele ist wahrlich nicht alltäg ich. Das erste Spiel das zusammen mit dem Teppich ausgeheitert wird, heißt "Akhletic World" und bieter fünf verschiedene Fitneß-übungen

Bevor Sie zu einem Wettkampf antreten, solkten Sie jede einze ne Disziplin gründlichüben. Der Trainings-Modua ist 
dazu ideal geeignet. Fangen 
wir mit dem Hürden-auf an Je 
schneiter Sie mit Ihren Füßen 
abwechseind auf die be den 
roten Felder auf dem Tappich 
treten, desto flotter bewegt sich 
das Männichen auf dem Bildschirm Kurz vor einer Hürde 
hilft nur ein weiter Satz über 
das Hindernis. Genau wie 
beim Hürdenlauf springen Sie 
einfach in die Höhe

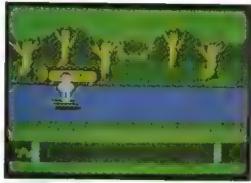
Berm Tunnelrennen kommt es vor eilem auf Ihre Kondiion an An den geweltigen 
Steigungen ist schon so mancher Spiele-Tester verzweifet (Heinrich liegt immer noch unter dem Sauerstoft-Zelt). Wer sich de nicht voll ins Zeug legt, rutscht ab und muß nach einer kurzen Verschnaufpause wieder von genz unten beginnen

Zur Erhölung sollte man sich anschließend der Floßfahrt widmen Hier ist in erster Linie gutes Timing und Augenmaß gefragt. Um den Baumstämmen auszuweichen, muß man sich entweder ducken (mit den Händen die beiden Felder vor den Füßen berühren) oder sentach derüber hinweghüpfen Leider versperren zudem einige Felsen den Weg. Ein kleiner Schritt nach links oder rechts, und sichen weichselt das Floß die Fahrbahn

Richtig hektisch geht es beim Wildschweinrennen zu Von vorne und hinten nähern Unpulhaltsam einige Prachtexemplere dieser Tierart. Nur durch geschicktes Ausweichen läßt sich eine Karambolage vermeiden. Zu guter Letzt wartet noch eine Balance-Ubung Mit einem Fuß muß man auf Baumstämmen, die im Wasser tiegen. entlanghüpten Mat mit dem rechten, mal mit dem linken Bein Wer das nicht durchhält, nimmt ein unfreiwilliges Bad

Während eines Rennens sieht man am unteren Bildschirmrand eine Schildkröte aufen. Erreicht sie das Ziel vor Ihnen, sollte das zu denken geben – vor allem, weil dann ihr Versuch abgebrochen wird

Wer sich fit genug fühlt, darf zum Wettkampf antreten Nachdem man seine persönlichen Dater dem Computer anvertrauf hat, folgen nacheinanNintendo Entertainment System 169 Mark (intdusive dem Modul Athletis World) Bandal/Nintendo



Eine halsbrecherische FloBlahrt wartet auf Euch

#### Martin: «Schweißtreibend, aber lustig»

Wer von Zeit zu Zeit noch etwas anderes als seine Engertertigkeit trameren will darf sich 
auf den Eitneß-Tapprich freuert. 
Als Ausgleich zum stundenlangen Videospielen ist er idea geeignet Man kann seine Leistungen sofort ablesen und hat zudem noch einen Riesenspaß Vor 
auem in einer Gruppe kommt lötle Stimmung auf (welleicht eine 
idee für die nächste Perty?) Wer 
allerdings auf dem Standpunkt 
Sport ist Mord- steht, der sollte

Neber seine Finger von dem Teppich lassen

Man könnie zwar auch ein paarmal um den Häuserbicck laufen, aber das bringt bei weitem nicht so viel Laune. Ich freue mich auf die anderen Module für den Teppich. Athlette Worlde ist zwar grafisch nicht berauschend, doch die führ Diaziplinen sind racht abwechelungsreich Wer weiß vielleicht macha ich später sogar mal Aerobic Auf und nieder, immer wieder

der dle fünf Disziplinen Wie gut sie bewältigt wurden, erfährt der wackere Sportler am Ende der Strapaze. Anhand elner Statistik können Sie abtesen, wo Ihre Stärken und Schwächen liegen (zum Beispiel Ausdauer und Reaktion). Für erfahrene Sportler steht die Profi-Runde bereit Neben all den bekennten Sch kanen erwarten Ihn Fledermäuse, Maufwürfe und anderes Getier, dem man reaktionsschnel ausweichen muß.

(mg)



Der Fitneß-Teppich nichts für Laute mit schwachem Herz

## Immer auf dem Teppich bleiben

Der Fitnes-Teppich kostet zusammen mit dem Modul - Ahletic World- 189 Mark. Er wird mit einem gut zwei Meter langan kabei, das man in Joystick-Port zwei einstöpseit, mit dem Nintende-G undgerät verbunden. Mit dem Joypad in Port eins wählt man das Spiel aus und kann sich ab und zu eine kleine Ruhepause gönnen (selten war die Pause-Taste au wichtig wie hier - Schnauf.

Zusammengelegt ist der Teppich (Obermaterial Plastik) schön kompakt, auselnandergefallet mißt er stolze 1 x 1 Meter Er ist auf der Vorder- und Rückseite unterschiedlich bedruckt. Auf den eraten Blick macht der leppstch einen robusten Eindruck. Wie lange er unbeschadet lägliche Tritte verkraftet wird sich erst im Dauertast zeigen.

In Japan sind bereits sieben Fitnes-Module erhältlich. In Deutschland sollen sie m Lauf dieses Jahres veröffentlicht werden zum Beispier "Aerobics-"Stadium Events- und – für Videospiel-Masochisten – ein Marathonrennen). (mg)



## **MEDIEN-CENTER**



Wermingser Str. 45 (Marktpassage) 5860 Iserlohn. Tei. 0 23 71 / 2 45 99

C64-Software  Apollo 18 Authorne Ranger Chuck Yeagers Combat School Defander of Crown Druser Ailen Indoorsports agd a Roten Okt Konen-almacht Outrust Pind Pegasus Pinget Steath Fight Skale or Die Stand Superstat Icehock Sand Goul Spieler Gaunter Winte Games etc Testdrive	ay 3495 4995 sammung	Amiga-Software Barbaran (Psygnosis) Bard's Tale Brack Cauldron Dark Castle deutsch Ferrar Formular One Gee Bee Air Rally Goldrunner Grid Starl Horlywood Hijinx Indoorsports Insanty Fighl King of Chicago Land of Legends Moebuse Ports of Call Shadow Gate Strange New World Terrorpods Trival deutsch	DM 8900	Atari ST-Software  Attarr  Auto Duell  Crazy Cars 3D Gaiaxy  Eagles Nest Football Manager  Formula 1 Grand Prix 500 ccm Grand Prix Rings of Zittin Starglider Star Trek Star Wars Tanglewood Tercorpods Trauma UMS	DM 65.00 DM 79.95 DM 65.00 DM 65.00 DM 65.00 DM 65.00 DM 65.00 DM 79.95 DM 65.00 DM 65.00 DM 65.00 DM 79.95 DM 65.00 DM 79.95
---	-------------------------	--	---------	--	--

## Computer shop und Gamesworld Nürnberg

wir informieren Sie wöchentlich teiefonisch über aktuelle Neuheiten auf dem Software-Markt

Jakobsplatz 2 (U-Bahn Weißer Turm)

## Neueröffnung am 19.2.88

Geschaftszelten 9.00-18.30 Uhr

## **TOP-SPIELE zu TOP-PREISEN**

Games für: C64, Atari ST, Amiga, IBM, Strategie, Brettspiele auf über 100 qm

## Nur Laden - kein Versand

Versandanschrift: Computer shop und Gamesworld Landsberger Str. 135, 8000 Munchen 2, Telefon 089/5022463

**Telefon Nürnberg: 0911/203028** 

## Clu Clu Land

Grafik	6	L			1	1			
Sound	6	4	4	I	1	1			
Power-Wertung	6.5	1	1	1	I	Ž.	1		

Br hinterhältige See ge Urchin hat in einem geheim svol en unter röberen Labyrinth eine ganze Menge Goldbarren versteckt Es liegt an Ihnen, das Gold zu finden Doch seien Sie auf der Hut der Seeige hat einige unangenehme Überras hungen auf Lager

in jedem der 20 Räume bilden die verstecklen Goldbarren eine bestimmte Figur Sichtbar werden sie indem 
man über sie in nwegläuft. Dabei kommen auch andere Sachen zum Vorschein Neben eckeren Früchten finden sich 
nutzliche Bonusgegenstände 
Weniger erfreulich and die 
Gummise le. die zwischen 
manchen Pfosten gespannt 
is ind Wer dagegen prallit wird 
zurückgeschleudert.

Die Steuerung der Spieifigur stietwas ungewöhnlich. Die zah reichen Pfosten in jedem Raum dienen zur Richtungsänderung Wenn das niedliche Tier mit seinen kurzen Armen danach greift, läuft es solange um den Pfosten, bis man das Joypad wieder losfäßl Kracht der kleine Goldsucher an die Wand, prallt er davon ab und läuft in die entgegengesetzte Richtung weiter

Um sich gegen die Vasal en von Urchin zu verte digen kann man erektrische Schockweren aussenden Werden die Wächter getroffen, erstarren sie und lassen sich enlach wegschieben. Die Brutsfälten der Unholde sind einder unan tastbar.

Die Farbe der Räume gibt den Schwierigkeitsgrad an Nach jeweils fünf Runden lockt ein entspannender Bonusievel An der Suche nach den Goldbarren durfen sich bis zu zwei Spieler (gleichzeitig) beteiltigen.

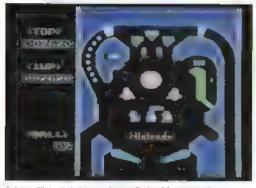
Mintendo Entertainment Syxtem 69 Mark (Model) \* Nintendo



Zwel Clu Clus hangeln sich durchs Labvrinth

#### Martin: «Lustiges Team-Spiel mit Pfiff»

Clu Clu Land schlägt in diesei be Kerbe wie "Baltoon Fight" und "Marko Bros." Eine ein ache aber originatie Spie idee ein toi ier Zwei Spieler-Modus und Spaß am Spiel Doch Vorsicht wer viel Abwechstung oder Dut zende graf sch unterschiedliche Leves erwarter wird etwas entClu Clu Land ist ein neites Spiel das vor allem zu zweil sehr erhelternd ist Alle niet die Spielmotivation deutlich geringer Dia Steuerung des Goldsuchers ist zwar nicht al täglich, entpuppt sich aber als sehr räffiniert. Da man der Goldsucher nicht an hallen kann, gibt es kaum Varschnaufpausen.



Auf dem Nintendo hat man schon grafisch schöneres gesehen

#### Martin: -Müder Flipper-

Dem Spiel Pinbali merkt man deutlich an, daß es schon gut vier Jahre auf dem Buckel hat Die Grafik ist sehr bescheiden und auch beim Sound wurde gespart Als Fipper-Simulation an sich schineidet Pinbal geringfogig besser ab. Die Programmierer haben sich ein paar Gags einfallen lassen, die Abwechslung in Spiel bringen sollen. Leider ist hinen das nur zum Teilige gückt.

Die wenigen witzigen Einla gen können nicht darüber hin wegfauschen das es sich mit Pinbai nur äußerst im Peimäßig i ppert tich verspurte keine Lust mich längere Zeit im diesem Spiel zu beschäftigen obwohl ich ansonsten ganz geme zu Computerflippern greife. Für 69 Mark ist Pinbai entschieden zu auer Die älteren Modure sollte man zu einen wesentlich in edingeren Preis anbieten.

## **Pinball**

Grafik	а	1	1	H				
Sound	3	1		1				
Power-Wertung	3.5	1	1	2				

Mintendo Entertainment System 69 Mark (Modul) \* Mintendo

ssen Sie mit was sich die Leute mit unter ver grugten, als es noch keine. Computerspiele gab? Richtig, sie standen stunden tang vor großen silbrigen Kästen auf vier Füßen und droschen eine Metallkugel immer wieder nach oben – Im Volksmund auch Flippern genannt. Wer "Pinball" und das Nintendo-Videospiel hat, darf nun auch zu Hause die Kugel flitzen lassen.

Da das Spielfeld recht groß ist muß auf dem Bildschirm zwischen zwei Abschnitten umgeschaltet werden in jedem Teil findet man zwei Flipper, die den Balt im Spiel halten sollen. Damit die Flippere, nicht so entönig ist, wurden einige Extras eingebaut. Berührt.

die Kugel bestimmte Teile des Spielfeldes, erlebt man witzige Überraschungen

Gelingt es linnen, den Ballin ein Loch auf der rechten Seite des Fippers zu plazieren, darf zur Beichnung eine Arf "Mini-Breakout» mit Mario, dem Nintendo-Maskottchen gespielt werden Oder hätten Sie es gerne, wenn ein paar Pinguine mit Bällen jong ieren? Nichts einfacher als des, muß man die Kugel doch nur durch die Passage Inxs oben filppern

Ein bis zwei Spieler können abwechselnd antreten Dank der zwei Schwierigkeitestufen kommen auch Anfänger auf ihre Kosten und geraten nicht in Versuchung, das Modul vor auter Frust in die Ecke zu knalten. (mg)



## **Duck Hunt & Gumshoe**

Nintendo Entertaloment System
69 Mark (je Modul), Lichtpistole Zapper: 69 Mark \* Nintendo

Feuer frei für Nintendo. Ein gutes Auge und eine ruhige Hand sind nötig, um die ersten beiden Spiele für die Zapper-Lichtpistole zu beherrschen.

achdem schon seit geraumer Zeit eine Lichtpistole für das Sega-videospiel Leferber ist, het Nintendo nun nachgezogen Der sogenannte «Zapper» kostet 69 Mark und wird am Joystickport Nummer 2 angeschlossen

Das Anschlußkabel der Lichtpistole ist gut zwei Meter lang Leider ist der Abzug des Zappers etwas schwergång g, so daß nach längerer Spielze I der Ze gelinger schmerzt. Die Lichtpistole kann man nur mit den Spielen verwenden, die dafür programmiert wurden

Zwei verschiedene Spiele in einem Modul bietet «Duck Hunt« Beim Tontaubenschie-Ben muß man zwei Scheiben die schnell nacheinander abgefeuert werden, mit höchstens drei Schussen treffen

Die Entenjagd läuft ähnlich ab. Aus dichtem unterholz ste gen plötzlich zwei. Enten auf die kurze Zeit durch die Gegend flattern. Wiederum hat man der Versuche des Enten vom Himmel zu holen. Falls gewunscht, kann ein zweiter Soreler die Enten stauern

Wesentrich mehr Abwechstung bietet "Gumshoe- Mit Hilfe der Lichtpistole steuern Ste Mr. Stevenson durch vier ge-fährliche Gebiete Auf der Su che nach fünf geheirnnisvollen schwarzen Diamanten geht es durch Stadt. Wo ken, Meer und Urwald. Das Spielpr nzip ist sehr ungewöhnlich. Während das Spielfald unentwerd von



rechts nach finks scrollt, muß man Mr Stevenson vor allerla Gefahren beschutzen Jeder Treffer mit der Lichtp stote veranlaßt ihn zu springen Flugzeuge, Autos, Vögel, Urweldungefüme, Meeresungeheuer und viele andere finstere Gese len wollen ihm an den Kragen, Zum Gluck kann man die me sten Hindernisse bis auf die Totenköpte mit einem gezielten Schuß ausachalten Dank einem "Conlinue-Modus müssen Sie nicht im mer von vorne beginnen (mg.)



Gumshoe könnte mich schon eher zum Kauf des Zappers ver eisten Vor allem das Spielprinzip hat mich beefindruckt (ungewöhnlich aber verflixt gut). Man dart nicht einfach wird drauflos baltern sondern muß bei jedem Schuß genauestens überlegen Totenschädel und viele andere Quarpaister fordern allzeit höchste Konzentralien Ob im Wasser in der Luft oder zu Land - (miner neue Hindernisse, Landschafter und Musikstücke borgen für enorm viel Abwechstüng, so daß Langeweite für längere Zeit ausgeschlossen ist. Ein gutes Actonsgreit mit einen Schuß Tistik.



Ihr treuer Hund präsentiert stolz die geschossenen Enlen

#### Martin: «Duck Hunt, eintönig und veraltet»

Wege Duck Hunt wurde chimit nie und ihre Jeil Christiste kaufen (ihrer nur auf zwei Enten oder Tontauben zu schießen reiß einen ihrer jein vom Hocker Es wurde mach keine Abwechslung geboten. Nicht einmal die Hintergrundgrafiken ändern sich

Der Zwei-Spieler Modus be der Entengagt kann auch nicht mehr viel reiten Das schönste am ganzen Spiel ist der neite Hight je nodem Telle stotz die geschossene Ente hochhärt und bei einem Millerfolg hämisch grinst Der Rest ist äußerst des hehen

Grafik	35	1	1	1	4			
Sound	4		1		1			
Power-Werlung	25	1	1	F				



Die Totenschädet schauen nicht nur gefährlich aus - sie sind es auch

Grafik	6.5	I	I	L	1	1	1			
Sound	65			1	i.	1	1	ų.		
Power-Wertung	7	H		1	Щ	1	1	1		

# **Lode Runner**

Grafik	45	R	H	A	1	F			
Sound	2	1	4						
Power-Wertung	8	1	1		1	1	1		

Alari XL/XE
39 Mark (Modul) \* Broderbund/Alari

iner der beliebtesten Klatterspiel-Klass-ker at zweifelios «Lode Runner» das seinen Siegeszug auf fast allen Computer-Systemen bereits 1982 angelreten hat

Die berüchtigten Weltraum-Piraten des Bungeling-Imperiums haben der friedlichen Menschheit eine Ummenge Goldbarren gestehlen. Das Gold lagert in einem unterzufsischen Labyrinth aus 75 Kammern. In den Räumen tindet man neben den gesuchten Goldbarren noch Mauern. Le tern Kletterstangen und natür nich ettiche Bungelings, ihre Aufgabe besteht nun darin, in jedem Raum alle Goldbarren aufzusammen und sich von aufzusammen und sich von den Wächtern nicht erwischen zu lassen. Erst dann dürfen Sie den nächsten Raum betreten

Neben ihrem Verstand ist die Laser-Bohr-Pistole, die einzige Waffe, die Sie gegen die Bungefings einsetzen können Mit hrer Hille werden Löcher in den Boden gebohrt und auch wieder gestopft. Einerseits schaften Sie sich so Durchgån ge, durch die man sich fallen iessen kann. Zum anderen ble ben die bösen Buben in diesen Löchern stecken und sind außer Gefecht gesetzt.

Wer alle 75 Levels geschaltt hat kann sich sogar gemen genen Räume bauen die man a erdings nicht speichern kann (mot



Ein Super-Oldie, der immer noch überzeugt

#### Martin «Unverwüstlich»

Skept ker mögen mir enige genhallen, daß Gra'z und Sound für heutige Verhältn see recht micking sind. Doch Lode Hunner bee ndruckt in tanderen Qualitäten, wie zum Bespiel durch enorm viel Spielwitz und spiß. Einige Goldbarren liegen so gut versteckt daß man zu nachst ange (tithetn muß. bevorgegraben wird – denn wer steckt schon gerne im Mauerwerk lest? Alles in allem ein tolles Spie:



Aufschlag-Asse mit Pixel-Power

#### Merlin »Ganz schön flott»

Feal Sports Tennis ist nicht zu Linrecht eines der beilebtesten VCS-Spiele. Dan Vergleich zum Activision-Tennis entscheidel es genz klar für sich. Ataris Tennis spiell sich nämlich wirk ich flott inmanchen Belangen ist es zwar etwas unrealistisch (keine Aufschlagleider zum Beispiel), aber hauptsache, der Spielspaß ist verhanden – und das nicht zu knapp.

Immerhin gibt es drei Schlagvarianten, die neben guten Reaktionen auch etwas Taktik for dem Neber dem unterhaltsamen Zwei-Spieler-Modus wurde sogar an einen Computer-Gegner gedacht der einem zu Beginn ganz schön zu schaffen magett.

wer ein unkompfiziertes flottes Tannis-Spiel sucht, ist mit Rea. Sports Tennis gut bedient Einige spielerische Feinherten fehlen zwar aber im großen und ganzen kann man mit dieser Version durchaus zufr eden sein

## **Real Sports Tennis**

Grafite	6	1	1	I	1	1	1			
Sound	2		Н							
Power-Werlung	6.5		L	1	4	i.	1	.d		

Atari VCS 2600 39 Mark (Modul) \* Atari

ine weitere Sport-Simulation aus der «Rea. Sports»-Reihe von Atari ist «Rea Sports Tennis». Nicht zu ver wechseln mit dem Tenn s-Modut von Activision das vor ein paar Jahren angeboten wurde heute alterdings nicht mehr verkauft wird.

Das Spielfeld ist durch das Netz in zwei Felder gefeilt. Aufschlagzonen wie beim richtigen Tennis gibt es leider nicht.

Gleich zu Beginn darf man seinen Namen eingeben. Die Spielfigur auf dem Bildschirm folgt während dem Match brav hren Joystick-Kommandos. Steht der Schwierigkeitsgrad-Schalter auf A, müssen Sie den Feuerknopf drücken, um den Schläger zu schwingen Bei Position B wird der Spieler automatisch den Batt treffen.

wenn er in Reichweite ist. Dieser Modus ist vor allem für Anfänger sehr empfeh enswert

Beim Atari-Tennis gibt es der verschiedena Schlagarten Steht die Spielfigur stil wenn der Schläger geschwungen wird, folgt ein normaler Schlag Läufter vom Netz weg, kann man einen "ob erwarten Für einen besonders harten Schlag müssen. Sie sich auf das Netz zubewegen

Gespielt wird nach den offiziellen Tannisregeln (Seitenwechsel und "Tie-Break" eingeschlossen). Zwei TennisCracks können gegenelnander
antreten. Sieht kein Spielpartner zur Verfügung, springt der
Computer als Gegner ein In
d esem Fall kann man zwischen zwei Schwierigkeitsstufen wählen.

## Midnight Magic

Grafik	5.5	1	1	Ä,	1	1	3		
Sound	4		1	i					
Power-Wertung	5.5	1	1.	1	1	1			

ach »Pinbal », das eines der ersten Module für das Atar VCS 2600 war st nun mit «Midnight Magic« die zweite Fligper-Simulation für dieses V deospiel-System ersch einen

Wer sich mit Computerspielen etwas auskennt, dem dürlte dieser Name ein Begriff se n. Midnight Magic ist nam. ich der anerkannt beste Computer-Flipper, Obwohl es schon knapp vier Jahra auf dem Buckel hat hat ke nineueres Produkt dessen ap elerische Qualität erreicht, Im Vergleich zu den Computer-Ver sionen wurde die VCS-Jmsetzung ziemlich abgespeckt Hier gibt es leider kaum noch Besonderneiten oder witzige Einlagen Berührt die Kugel bestimmte Teile des Flippers, hat dies meistens nur Auswirkungen auf Ihr Punktekonto.

Zwei Ausnahmen bestätigen in diesem Fall die Regel Trifft man mit der Kugel am oberen Rand des Flippers das farbige Rechteck, auf das gerade ein Pfeil zeigt, werden die Stopper in den Auslaufbahnen aktiviert. Dies klappt allerdings nur auf Schwierigkeitsstufe A. Andernfalls (Stufe B) sind die Stopper, die dafür sorgen, daß die Kugel nur in der Mitte zwischan den beiden Flipparn ver orendehen kann, von vornherein in Betrieb. Vielleicht gelingt es Ihnen sogar, mit viel Können einen Extraball zu er gattern (es müssen bestimmte Objekte nachemander getrof fen werden.

Die Bewegung der Kugel ist wie ba den Computer-Versionen aahr real stisch. Bis zu zwei Spieler dürfen asch am Flipper-Spaß beteil gen

(mg)

Ateri VCS 2600 (Ateri XL/XE) 39 Mark (Modul) \* Ateri



Filipper-Magle endlich auch fürs VCS

#### Martin: «Reichtich abgespeckt-

Etwas enttäuscht war ich schon, nachdem ich Midnight Magic ein paarmal gespielt hatte. Wo sind denn all die Extras hingekommen, die mich beim Original so begeistert habet?

im Vergieich zu «Pinballschneidet Midnight Magic aber deutlich besser ab Zum Beispiel ist das Abpra werhalten der Kugel sehr realistisch. Hier haben sich die Programmierer zum Glück am Vorbikt onen ert

Midnight Magic spielt sich ganz gur auch wenn es nicht vonlands überzeugen konnte Nach längerem Flopern wird es etwas eintönig. Da aber fundas VCS bis auf Prinbal keine ander na Filipper Simulationen engeboten werden, gibt es keine Altarnat ve zu diesem Modu.



# Super-Software für Atari-Besitzer: CP M-LEG-Lawleter. Mit Harddisk-Treiber, Editor und vielen Utilities.

Der CP/M-Z80-Emulator eröffnet thnen den Zugriff auf das gewaltige Software-Angebot unter CP/M 2.21 Mit diesem Programmpaket konnen Sie CP/M-Programme von anderen Computertypen auf threm Atari ST verwenden

Auch der Einsatz einer Festplatte wird durch den Emulatar unterstützt, so daß dem semiprofessionellen Einsatz Ihres Atari ST unter CP/M nichts im Wege steht

Lieferunfang: Kurzeinführung zum Emulator, 3½-Zall-Boot-Diskette (TOS-Format), 3½-Zall-System-Diskette (CP/M-Format) mit CP/M-Systemprogrammen, Editor (EMED) und Kurzbeschreibung (englisch).

Hardware-Voraussetzung Abari ST (260 ST/520 ST/520 ST+/ 1040 ST) mit mindistens einem Floppy coviwerk Optionat: Harddisk für Atan ST

Bestell Nr 38710 DM 69,-\* (sFr 64,-\*/65 690,-\*) \*Unverbindliche

Preisempfehlung

In Vorbereitung:

68000er Extra Software, Vol 2, Grafik 1988, Bestell-Nr. 38727, **DM 39,-**° (sFr 35,- \*/65 390,-\*)

68000er Extra Software, Vol. 3, Anwendung 1988, Bestell-Nr 38728, **DM 49,-**\* (sFr 45,-\*/85 490,-\*) \*Unverbindliche Pressenpfehlung





# AUTOMATIEMSTPIEUE

aß man nicht nur mit supermoderner Technik und aufwendiger Verpackung wie zum Be spiel einer Hydraulik Erfoig hat, verdeutlicht eindrucksvoll das Spiel «Pac-Mania». Wenige haben darnit gerechnet, vleie haben es erhofft, alle sind begestert Pac-Man lasz niert die Massen gestern wie heute Sein nauestes Abenteuer wird nidlesen Tagen uraufgeführt. Sie sollten sich diese Vorstellung nicht entgehen lassen.

Pac-Mania ist aber nicht der einzige interessante Spielautomat, den wir in dieser Ausgabe vorstellen. Daneben tummeln Neuauflagen alter Klassiker sind seit längerem an der Tagesordnung. In diesen Monaten meldet sich ein Superstar vergangener Tage mit einem neuen Automaten zurück.

sich unter anderem zwe Nach zieher des altbekannten «Nemesis»

-Exzisus- ist einer der beiden Neuheiten, die auf der Actionwelle ganz oben schwimmen wol en. Ob er das aller dings schaffen wird, ist Iraglich, denn die Konkurrenz ist groß. Einen seiner größten Gegenspieler testen wir auch in dieser Ausgabe von Power Play Bei «R-Type» wimmelt es nur so von Extrawaften Man braucht fast ein Not.zbuch, um sich alle zu merken und sie minchtigen Moment einzusetzen Darüber hinaus verbruft dieses Spiel mit teilweise hervorragender Grafik und eindrucksvollen Welfraum-Monstern

Der vierte im Bunde präsen tiert sich als Vertiefer der -Ghosts'n Goblins--Varianten A s Besonderheit wartet er nit sage und schreibe dre Feuertasten auf, den Steuerknüppel nicht zu vergessen. Zu dumm daß man nur zwei Hände hat Naturlich kommt auch dieses Spiel nicht ohne Extrawaffen aus

In der nächsten Ausgabe von Power Play werden wir Euch darüber inform eren, was uns mit Laufe dieses Jahres an interessanten Spiele-Neuheiten erwartet Ende Januar tud Frankfurt zu einer der größten Spielautomaten-Messen ein, die wir naturlich auch besucht haben (mol)

## Exzisus

Ein Sternensöldner kämpft mit unbekannten Mächten, denen schon ganze Raumschiff-Flotten zum Opfer gefallen sind. Wird er die Schlacht mit dem Bösen für sich entscheiden können?



Der gelbe Obermotz spucki kräftig Laser-Salven

o reißer sch die Hintergrund-Story auch ist, sie 
kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß uns mit »Exz suak der x-te »Nemes-s-Ctone ins Haus steht Das 
Spie halten-Publikum leichzt 
anscheinend nach immer neuen Weitraumschlachten die 
per Extrawaffe und Laserschuß entschieden werden

Wie man es nicht anders erwarten durfte, scrollt das Spielfeld von rechts nach inks. Jede Menge feindliche Raumschifte haben nichts anderes zu fün als auf ihr eigenes Gefährt zu schießen Zum Gück sind Sie nicht ganz wehrlos. Gleich von Beginn an verfügt man über ein leistungsstarkes Geschütz. Da sich die Gefährlichkeit ihrer Gegner Im Lauf des Spieles ständig erhöht, darf nichts unversucht gelassen werden, die eigene Bewaffnung zu verbessern. Die beste Gelegenheit dazu geben ominöse Kapseln, die bereitwillig nützliche Hilfen preisgeben, sobald sie per Schuff geöffnet wurden

Fines der wertvolsten Exlinas verbirgt sich hinter dem Symbot »O«. Wird es aufgenommen, erhalten Sie ein Bedreitschift, das Ihnen hilft, die

Grafik	5	40	iĝa	sije.	140	*			
Sound	4	·ga	4	**	喇				
Power-Wertung	5	(4)	*	*	1	(株)			

Bösewichte in die Schranken zu weisen Bis zu zwei dieser Kampfgefährten können so aktiviert werden Daneben lummeln sich die altbekannten Extrawaffen auf dem Schachtekt; zum Beispiel höhere Schußloige, Laser oder Rake ten

Das Spiel warter mit wenig Neuem auf Raumschiffe, die Im Formationsflug angreilen oder bodengestützte Abwehr anlagen sind an der Tagesordnung Nach einer gewissen Zeit taucht ein Superschurke auf, der ganz sichen viele Treffer vertragen kann, ehe er schließlich doch klein beigeben muß. Besonders witzig lat der verkappte "Yetl" am Ende des zweiten Levels. Manche Situal onens ind mit dem richtgen Extra wesentlich einlacher zu meistern Einbildchen Taxt ki gehört neben flinken Reaktionen auch zum Erfolgerezept

Die Hinfergrundgrafik åndert sich nach jedem Level Musikal sich hat Exzisus nicht vel zu bieten Soundeffekte, die man alle irgendwo schon mal gehört hat, mischen sich unter die Musik Einen Preis für Originalität, gewinnt dieses Spiel bestimmt nicht. (mg)



Normaterweise bin ich für jedese gute Ballerspiel vom «Nemeste-Typ zu haben. Aber «Etzt-sus» hat mich doch ziemlich entauscht. Damit wir ich nicht sagen, daß es schlecht ist, denn auf der anderen Seite wäre ich froh wenn ich es in dieser Form zu Hause spielen könnte. Der Haken dabe ist daß Exzaus nich der Spielhalte steht, und de mich man doch etwas höhere Qualitätsmaßstäbe anlegen. Im Vergleich zu «H. Type», das auch in dieser Ausgabe von Power Play

gelestet wird, sieht Exzleus jadenla, s recht arm aus. Den Programmerern sind anscheinend die guten liden etweggangen Vielle Extrawalfen immer neue Formationen leind icher Flaumschiffe und am Ende eines Leveis ein Oberschurke – alles gut und sichön aber das hatten wir ar as schon ma

Darüber hinaus ist die Grafik von Exzisus nur mitteiprächtig Mir sind keine besonders geiungenen Monster aufgefallen Auch der Sound könnte weitaus besser sein. Es ist mößig zu er wähnen, daß sich Exzisus wie fast alle Automäten ziem ich gut spielt obwoh es keinen Team-Modus für zwei Spieler gibt Das reicht aber heutzutage nicht mehr aus. Im mich zu begeistern. Vor zwei bis drei "ahren wäre Exzisus sensationatt gewesen, heute versinkt es im Mittermaß



## R-Type

In den Tiefen des Weltraums lauem immer neue Gefahren, die Sie an Bord eines Kampfjagers unbeschadet überstehen mussen. Hoffentlich ist immer die richtige Extrawaffe einsatzbereit.

m Anfang war »Defender», der BallerspielKlass ker schlechtinn
dann kamen kurz nache nander «Nemesis» und «Salamander» Nun sorgt »R-Type» für 
ein neues, actiongeladenes 
Weltraumsbenteuer. Das 
Strickmuster ist bei allen Spieten dieser Sorte das gleiche 
das Spielde scrollt von rechts 
nach links. Dort wimmett es nur 
so von Feindschriffen, seltsamen Geschöpten und Extra-

wie üblich geballert. Je mehr -normale- Extrawaffen eingesammelt werden, desto höher ist der Wirkungsgrad einer Salve. Die Extras schwirren als Buchstaben getarnt durch die Gegend Als sehr nützlich haben sich die Raketen erwiesen Je eine wird nach schräg oben und unten abgeleuert und eilm nich somit manche Gegner schon im voraus. Ein Schultz beitet ist naturkich nie 
Schultz beitet ist naturkich nie

Grafik	B 5	快	C.S.	÷	禮	Sign.	eli:	d,	*	۲	
Sound	6 5	Ηþ	agla.	H	191	100	*	5			
Power-Werlung	75	*	*	#	*	500	*	*	2		



Die Riesenameise wehrt sich gagen die drohende Vernichtung



Bei -R-Type« Jagt ein Grafik-Leckerbissen den anderen

waffen Diese sind auch bitter nötig, wenn es am Ende eines Levels darum geht, ein gewaltiges Monster zu vernichten Zu altererst muß man seinen schwachen Punkt finden, an dem es verwundbar ist ilst dies geschehen, wird die passende Extrawafte aktiviert und gezieit eingesetzt.

Es ist bei R-Type allerdings ein weiter Weg vom Spielbeginn bis hin zum ersten Super-Bösewicht. Die ersten paar Markstucke werden kaum ausreichen, um bis dahin vorzustoßen Vor altern die Bedenung und die Beschaffung der verschiedenen Waffen ist kein einchtes Unterfangen

Neben einem Joystick stehen zwei Feuerknöpfe bereit die Feinde vom Bildschirm zu pusten Mit einem Knopf wird verkehrt. Um alie anderen Extras aufzuzählen, fehlt uns an dieser Stelle leider der Platz

Je schneller der Feuerknopf gedrückt wird, desto öfters schießt man Bleibt man länger auf dem Knopf, wird ein Plasma-Straht abgefeuert, der an Durchschlagskraft nichts zu wünschen übrig läßt in dieser Zeit sind die normalen Waffen (zum Be spiet Laser und Rakelen) naturlich nicht einsatzbereit

Der zweite Feuerknopf dient zum Aussenden eines Satelliten Dieses Extra ist bis jetzt einmalig. Im Laufe des Spiels kann sich der Spieler diesen Satelliten erkämpfen, wenn er bestimmte Formationen von Feindschiffen erledigt. Der Satellit wird eintweder an der Vorder- oder an der Rückseite. des eigenen Kampfjägers angedockt Auf Knopfdruck seizt er sich vom Mutterschift ab und vernichtet eigenständig alles, was sich ihm in den Weg stellt Besonders zu empfehlen ist der Einsatz dieser Aftround-Waffe bei der Bekämpfung besonders widerspenstiger Monstren

Das Erstaunlichste an R-Type ist allerdings die Größe der Gegner und Raumschiffe Viele davon füllen den haben Bidschirm und mehr aus Im Vergleich zu diesen Giganten, die zudem alle animiert sind, sieht das eigene Raumschiff wie ein ames Würmschiff wie ein ames Würmschen aus.

#### **Drandaktinet**

in der nächsten Ausgabe von Power Play leisen Sie einen ausführlichen Bericht von der Automatenmesse in Frankfurt. Die wichtigsten Neuheiten und Trends verraten wir Ihnen jetzt schon.

- Sega hat die Nase vorne Der neuste Superhit ist
-Thunder Blade« After präsentiert Nachforger zu
-Asteroids« "Blastero ds«
bietet Zwei-Spieler-Modus
Supergrafik und -sound
viele Extrawaffen und
Spielspaß en masse. Impl



Es est winklich seitsam Nachsalamander- dachte ich daß dieses Spielprinzip nun endgüllig ausgereizt sei Aberinen -Ri-Type- hat mich eindrucksvoll eines Besseren belehrt. Die Farbenpracht und vor allem die Grö-Be der Gegner ist ungfaublich Darüber hunaus ist alles toll animiert. Alle zehn Sekunden kommt ein neues, undefinnerbares Etwas auf das eigene, mick nge Raumschiff zu, so daß man am liebsten wenden und das Welte suchen würde Leider klappt das bei R Type nicht

Die Schrecksekunden reihen sich aneinander wie die Schuese aus der Laserkanden Aber wozu hat man denn die vieren schönen Extras, allen voran der praktische Satei, i der last ales von atteine macht? Angritt ist in dresem Falt die beste Verteid.

fur michist Ritype momentan das Nonpiusu tre dieses Gerres. Es spielt sich fantast sch die Grafik ist mehr als beeindruckend und die Levels sind so zahlreich, daß man sie gar nicht alle aufzählen kann. Heimcomputer-Umsetzungen wo bleibt

## Pac-Mania

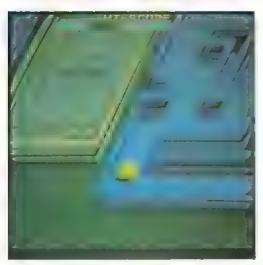
Der erfolgreichste Videospiel-Held aller Zeiten feiert eine unerwartete Auferstehung. Die Feinde sind zahlreicher, die Labyrinthe noch komplizierter.

Grafik	7.5	變	*	樂	*	#		*	61	
Sound	6	*	*	坡	*	*	*			
Power-Wertung	8	190	樂	榭	炒	樂	地	*	欨	

Is e n find ger Japaner im Jahr 1979 das Spiel-Pac-Manis programmerte, dachte er wohl nicht im Traum daran, daß man es noch nach knapp zehn Jahren spielen würde. Nach Pac-Manis, str. Pac-Manis, nur Pac-Manis, rechteut nun sPac-Manis der Herzen der Fans des kleinen Mampfers

Gegenüber dem Original hat sich einiges geändert Nicht weniger als sechs Gespenster müssen aufgemampft werden um den nächsten Level zu erreichen Diesist bei Pac-Mania um soire, zwoller denn die verschiedenen Labyrinthe sind grafisch völlig unterschiedlich

Da das Spielfeld ziemlich groß ist, scrollt es in alle vier Richtungen Deshalb kann es durchaus vorkommen, daß nicht alle Gespenster auf dem Bildschum zu sehen sind Zum Gluck haben die Programmierer bei Pac-Man ein neues Talent entdeckt Jatzt kann er abent entdeckt Jatzt kann er so



Pac-Man hat gut grinsen bei seinem Super-Comeback

mechen Jagd auf den hungrigen Pac-Man Pinky, Inky, Clyde, Sue, Blinky und Funky lassen nichts unversucht, ihn in einer Ecke des großen Labyeinzukesseln. Zum Glück gibt as ja die Kraftpilien. die den Gespenstern gehörig Furcht einligen - wenn auch nur für kurze Zeit. Leider regener eren sich die Geister ziemich schnell wieder. Vergessen Sie im Eifer der Jagd nicht Ihre eigentliche Aufgabe Alle Pillen, die in den Gängen liegen, gar springen. Wenn er von zwei Geistem in die Zange genommen wird, und keine Kraftpille in der Nähe ist, hilf nur noch ein gewagter Sprung 
über einen Bösewicht Das lassen sich die Gespenster allerdings nur bis zum dritten Leve gefallen, dann schlagen sie mit den gleichen Mittelin zurück 
Wenn sich Geist und Pac-Man in der Lufttreffen, ist das für ihn genauso ungesund wie eine 
Berührung mit seinen Feinden auf dem Boden



Pac-Man endlich in 30 - mit scrollenden Labyrinthen und mehr

Das Besondere an Pac Mania sind alterdings nicht das Spring-Talent von Pac-Manoder die großen Spielfelder Im Gegensatz zu allen anderen Pac-Man-Versionen sieht mandiesmal das Labyrinth von schräg oben Für das Spiel ist dies sehr wichtig denn vin späteren Levels muß unser Pac-

Man auch Treppen steigen (oder besser raufhüpfen)

Wen die ersten Leve zu einfach sind, der kann gleich mit der zweiten oder vierten Flunde beginnen Eine Umsetzung für Heimcomputer ist noch nicht geplant. Des kann sich aber in den nächsten Monaten schnell ändern. (mg)



Mich kann in bezug auf Video-Computer- und Automatenspielein eigenflich nicht mehr viviel uberraschen eber als ich zum ersten Mat Pac-Mana in der Spreihstle sah, wer ich doch ziernlich von den Socken. Als Pac-Man-Freak (oder besser Verruckter) der ersten Stunde (ehemstigs VCS-Bestitzer werden wohl kaum den Tag vergessen als Pac-Man für das 2600 ausgenetert wurde), war die Freude natürlich groß ich habe jedes Abenteuer der Familie Pac-Man mit Begeisterung verloigt

Kelne Frage, daß ich mich sofort an den Joystick setzle, und Pac-Man durch die Gänge ; agte Ich war derart von dem Spiel fasziniert, daß ich derüber die Zeit total vergaß. Es macht einfach ungfaublich viel Spaß. So primitiv das Spielprinzip auch ist, ab lesseind iat es. Die Programmierer haben sich zwar nicht vie-Naues einfallen lassen, dalur aber das Richtige Wie heißt es doch soschön Wenlager ist mehr doch soschön Wenlager ist mehr.

Für Pac-Man-Fans ein Traum, für alle anderen auf ieden Fall ein Probesprei wert. Hoffent ich erbarmt, sich bald ein Software-Haus und beschert uns geinigene Umsetzungen. Bis dahn werden best mitt noch viele Markstucke in den Schlund des Automalen wandern.





Mit 64'er Nr. 3/88 konnt the spielen und noch vieles mehr:

- THE PER PAINT OF MITTER TO D
- Bis 10 Mart beim Zeitschriftenhandler



Das bietet Euch der Spielepartner Happy-Computer

file 6. März beim Zeitschriftenhändler

KENNENLERN-ANGEBOT

## Oscar

Ein schwerbewaffneter Einzelkämpfer muß sich durch feindliches Territorium schlagen. Jeder Schritt birgt eine neue Gefahr, der er nur dank seiner übermenschlichen Kräfte entgehen kann.



Oscar hat's night teight: Bel einem Spaziergang .

le Welle der «Ghosts'n Gobins». Nachzieher ist bis heute nicht verebbt Der einsame Krieger im Kampf gegen das Böse ist nach wie vor gefragt. «Oscar» wardt allerdings mit einer Besonderheit auf Man dachte anscheinend, daß der Spieler mit nur einem Feuerknogf unterfordert sei Bei diesem Spielautomaten zieren nicht weniger als deren drei das Schaltpult Naturisch darf auch ein Joystick nicht fehlen.

Am Anfang seiner Odyssee ist der weckere Streiter für Recht und Ordnung nur schlecht bewafinet. Ein Maschnengewehr ist die einzige Waffe, die gleich zu Beginn einsatzbereit ist. Darüber hinsus verfügt er über eins enorme Sprungkraft. Weitere Waffen

tensysteme muß sich Oscar erst im Laufe des Spiels erkämpten

Am unteren Rand des 8 ldschirms siehl man eine Le ste auf der verschiedene Extras aulgelistet sind (Springer Rakete. Granate. erhöhle Schußkraft und Gewehr) Das Extra, das gerade aktiv ist leuchtet orange auf. Sobald Sie einige Feinde abgeschossen haben wird entweder ein -N- oder ein -M- sichtbar Sobaid man den Buchstaben aufgesammelt hat, verschiebt sich das orange Feld um eine Stelle (be: N), beziehungsweise um zwei Stellen (be. M) nach rechts. Per Druck auf Feuerknopf Nummer 3 erhalten Sie die orange aufleuchtende Extrawaffe. Wird -Springen- aktiviert, verbessert sich natür



und darf selbst bei Klettertouren das Ballem nicht vergessen

Grafik	75	4	91	*	*	4	樂	*	9	
Sound	5.5	蛜	194	*	140	*	Ú.			
Power Wertung	7	址	*	100	*	*	#	煉		



Die Programmierer von "Oscar" haben sich ganz schön was einfallen lassen Drei Feuerknöpfe, von denen allerdings nur zwei ständig gebraucht werden, sind recht ungewöhnlich Weniger innovativ Ist dagegen das Spielprinzip

Dank der aufwendigen Grafik ist Oscar frotzdam einer der in leressanieren neuen Aufornaten

Er spielt sich nämlich sehr gut Wer sich schen für Ghoste in Gebilne begeistert hat, wird an Oscar seine Freude haben Dutzen de von stämmigen Gegnern, die wild um sich schießen, viele verschiedene Landschaften und genügend Oberschurken halten Sie in Tab

Besonders erfreut war ich als ich feststeilte, das die verschiedenen Gegner sich affesten ausstricksen lassen, wenn man nur die richtige Taklik herausfindel (und natürich) sehr schnell frea giert) Nur mit Glück werden Sie bei Oscar nicht weit kommen Und das iest auch gut so, denn nichts stört mich mehr als Situationen, die man nur mit viel Glück übersteht.



trifft er auf so manchen gefährlichen Angreifer ...

ich Ihre Sprungkraft Neben N
und M können auch noch andere Buchstaben auftauchen
«B« steht für Bonuspunkte und
«E» igr mehr Energie. Während
der Buchstabe «I» für einen
Zeitbonus sorgt, ist «I»—gleichbedeutend mit Zeitver ust
Wenn Sie 30 «K«s autgesammell haben, wird Ihnen zur Belahnung ein Zusatzieben ge-

Jede Szene wartel mri anderer Grafik und neuen Musikstücken auf. Das Spielfeld 
scrollt mal von rechts nach 
links (zum Beispiel im Urwald 
oder in Gebäuden), mal von 
oben nach unten (zum Beispiel 
wenn Sie mit einem Aufzug 
fahren oder eine Felswand herJunferklettem). Am Ende eines 
Abschnittes wartet regelmäßig 
ein Obermotz, den man nur mit 
viel Muhe und einer best mm-

ten Taktik erledigen kann. Ein Zeitlimit hindert Sie daran, sich während des Spiels eine kleine Ruhepause zu gönnen

Neben der stet gen Musikbeneselung tönen die verschledensten Soundelfekte aus den Lautsprechern des Automaten Alte Angreifer aufzuzählen, würde den Rahmen des Testiberichts sprengen

Oscar ist ein Action-Adventure, das mit Graf k und Sound nicht geizt. Der Schwerpunkt liegt eindeutig bei der Action Einige Gegner lassen sich allerdings erst dann vernichten wenn sich der Spieler eine Angriffsbeziehungswe se Verleidigungs Taktik zurechtgelegt hat. Die Wahl der richtigen Waffe spiett dabe eine wichtige Roile. Nur mit Bailern ist es bei Oscar bei weitem nicht getan. (mg)



# Exklusiv bei Markt Technik

989, 571 Sellen, Mill, Distance randaktusiii daa Attenden ter- und Systembandhout ja autente 68003-Verminen 1.8. Dateli-Nr. 90578, 1888 3-4888 Mill 1887 of 5436866 America



Lemen und Nachschingen

Part of the International Sections and In-

W Sesentha a Maus

#### Alles über den Plus/4

987 373 50 0 Das Buch e and an orthograph geglieder alle moringer on the distribution Arbeit am Compiler of wenter on Airs gangapiank si is a second Hyper Mars dor anhano y elei Go - in the Arbeil mit do Programmers as element Bostell N 904 0 PBN Failes 9-6

DM 39- 5Fr 35,90/05 30= 10

W Resenthan, Minns

#### Alles über den C16

1986 292 Seiten

Allo nigenistionen die für die praktische Arbeil am Computer notwendig sind BASIC hars mit Beispielen strukturiertes Program mieren Datewerwallung Grahkprogrammie rung Tips und Tricks Besi Nr 90385 SBN 3-89090-385

DM 39- sFr 35,90/65 304 20









Beeter-Nr. 20461, (SUN 3-89090-481-2 DM 56-- all-manage 444.56









----





John S Brign & San Bright B Style Style

Commodore Sachbuchreite

#### Altes über den C64

Autuge 486 514 Seiten Dieses umfangreiche Grundlagenbuch enthalf reben einem umfassenden BASIC Lexisting alle informationen und Tips die der Specialist zur Grafik, und Musikprogramme-rung hendigt. Mit Anhang zum Betriebs-

Besi Ni 90379 ISBN 3-89090-379-7 DM 59- 1F: 54 30/05 450.20

Ch Sourznes

#### **RONI-Listing C16.** C116, Plus/4

1987, 436 Seiten

Ausführech desumenheites ROM-ussing des BASIC Interpreters Betriebssystems und Montus. Mit Beschreibung der wichtig-sten Kernal Routinen. Zero Page-Adressen. Bes: N: 90425 SBN 3-89090-425-4

DM 49,- sF: 45,1005 382 20

н А Непліпа

#### Programmieren mit Amiga-Basic

198 348 Seilen inki Disketle Fig. 3 Act region into project of the Continuous of the Project of the Continuous of

Dem Bur hillegt eine 3 Diskette mit über 100 Programmie bei pieten bei Hard- und Software-Antorderungen

Aming all 1000 ade 2000 mil 5 13 195 Armeiryspoiche: gogehane la sien glafik fahige Wath sidra ke und ein odes de Amigo Bas i von Militos ii Bellinike 90434 ISB eik R9090-434 S

OM 59,- ser as 30.45 460.20

Markt&Technik e r er t re

Marki & Technik Produkte erhalten Sie be ham Buc handlet in Computer 3chgeschaffen "der in den Fachablehungen der Warenhauser

Fire report on S. and S.

# STORY Atari Games: Von Anfang an (Teil 3)

Wie entsteht ein Spiel-Automat? Warum sind diese Automaten eigentlich Heimcomputern überlegen? Der dritte und letzte Teil der Atari-Story gibt Antwort.

m Sommer 1987 konnten wir ber einem Amerika-Besuch hinter die Kullissen von Alan Games gucken Linda Benz er und Chris Downend zeigten uns wie Speautomaten programmiert and hergestellt werden Außerdem gaben Sie ein -Qe interessante Kommentare über Alam Games und die Spelhallen-Szene im allgemá rac

Wie in der letzten Folge erwähnt wurde Alar Games 1984 vom japanischen Automaten-Hersteller Namco autgekauft Doch trotzdem blieb ber Alari vieles berm alten Namco schreibt Atari nicht vor. was für Automaten gemacht werden müssen, und drängt Atari auch keine japanischen Geräte auf Vielmehr teuschen die beiden untereinander die Automaten aus denen auf den jeweiligen Märkten gute Chan can eingeräumt werden. So g bt es fast alle Namco-Automaten unter dem Atar -Label in den USA und Europa zu finden Die amer kan schen Namco-Automaten werden auch be-Atari hergestellt, Namco übernimmt die Produktion der für Japan bestimmten Alar -Automaten

Daß dies keine Zwangsehe ist und es durchaus ma zu e nem Seitensprung kommen kann wird dadurch bewiesen daß Atari auch Automaten von anderen Firmen im Angebol hat So vertre bt Atari in Amer ka das Basketba Spie »Dunk Shot- von Namco-Konkurrent

Das Wichtigste und Interessanteste bei Alari st aber immer noch die Automaten-Entwicklung Chris Downend Chef einer von zwe Entwickler-Truppen erzählte uns, wie der Zeitplan eines typischen Atari-Automaten aussieht

«Einmalim "ahr veransta ten wir ein großes Entwicker-Treffen mit allen Programmierern, Hardware-Designern, der

Marketing-Abteilung und allen anderen an der Entwicklung beteiligten Mitarbeiter Dort diskutieren wir neue Spiedeen die nider nachsten Zeit verwirklicht werden solien Wenn uns eine Idee brauchbar erscheint lentsteht zu diesem Ze lpunkt eine meist zwei Seiten lange Kurzbeschre bung des Projekts.

Der nachste Schritt st daß wir uns aus al den Kurzbe-schreibungen die Projekte teuer die Entwicklung wird Das Paket beschreibt den Auformaten so gut als wäre er schon fertig Bis Jahrn stiaber noch ken enzges Bi programm ert Dann wirderstine ner we teren langen Konferenz entschieden ob wildas Spiel tatsach ich machen wollen Es sind schonofle, Projekte in diesem fortgeschrittenen Stadium abget rochen worden

Danach kann es bis zu einem Jahr dauern bis unsere

Exklusiv in Power Play Die allererste, voll funktionslüchtige Prototyp Platine von "Gauni et" Leider sind auf dem Folo die visien nachträglich geföteten Orähte nicht zu sehen

rauspicken die am vielver sprechendsten aussehen und die wir mit unseien Programm erern realisieren können. Einige Monate daraul (piot das "Project Initation Packageein resiges Bunde. Pap er das das Spiel so gut wie modifich beschreibt Hier arbeiten Designer Programmierer Grafiker und Sound Spez al sten schon sehr eng zusammen. In diesem Papier sind handgemalte B dschirm Darste ungen zu sehen. Beschreibungen aller Sound-Effekte technische Zeichnungen der Steuere emente Vorschläge für einen Gehäuse Entworf Außerdem wird festgelegt weiche Hardware wir bendt gen und wie

Programmierer eine erste Verson des Automaien lertique ste I haben Manchma arbeiten sie mit einer voilig neuen Hardware, neuen Prozessoren neuer Gral k Elektron k Sie haben nur verha In smäßig wenig Zeit sich in den neuen Computer reinzuarbaiten. denn das Projekt muß zu einem best mmten Zeitpunkt fertig werden

Sind Programm und Hardware des Automaten fertig wird er ausgetestet. Zu diesem Zweck stellen wir Prototypen in einge Spielhaier in der Nähe und beobachten wie die Spieler das Gerät aufnehmen Wenn diese Leule Verbesserungsvorschläge haben ver

suchen wir. diese umzusetzen Wenn sa den Leuten überhaupt nicht gafällt, dann vergessen wir die ganze Sache und fangen mit etwas Neuem an Es kame une viel teurer, ein paar tausend Automaten zu bauen, mit denen dann keiner spielt, als einfach zu sagen Begraben wir's.

Alles in allem benötigt ein Automat von der ersten Idee bis zum fertigen Test-Gerät atwa ein bis zwe Jahre. Deswegen lassen wir uns nur sehr ungerne in die Karten gucken. was wir gerade Nauea produzieren Wenn uns jemand eine idee wegschnappen würde. bevor wir den Automaten fertig haban, würden wir eine ganze Menge Geld verlieren.«

Nach diesem langen Monolog können wir Chris gez elte Fragen über die Hard- und Software der Spielautomaten

Spielautomaten beeindrucken am meisten durch ihre. überiegene Technik Sound Grafik und nicht zuletzt Prozessor-Leistung übertreffen die typischen Heimcomputer um Kiessen

Der Sound in einem Ater -Automaten wird mit drei verschiedenen Baugruppen erzeugt. Die eine Baugruppe beschäftigt sich mit der Sprache und den digitalisiert klingenden Geräuschellekten Diese Sachen werden nicht einfach digitalisiert und wieder abgespielt, wie beispielsweise auf einem Am ga Im Automat ist ein spez eiler Soundchip, der die digital-sierten Daten besonders packt und bearbaitet. So benöhol man für eine Sekunde sehr gut verständlicher Sprache nur 2 KBit (entspricht etwa einem viertel KByte), Für den technisch interessierten Leaer Das Pack-Verfahren he 8t LPC - Linear Predictive Coding

Für die Musik und viele andere Sound-Effekte verwendet FM-Synthese-Sound-Chips von Yamaha, wie sie auch in handelsüblichen Synthes zern zu finden sind. Einfache Sound-Effekte werden jedoch von einem kleinen Chip ubernommen, der schon seit über zehn Jahren treu seinen Dienst tut: Pokey. Er sorgte schon im Atari XL/XE für den Sound und wird heute nach von Atar Games verwendet. Alies in allem hat ein typischer Atari-Automat mindestens vier bis acht Sound-Kanâle - in Stereo, versteht sich

Als wir die Entwickier von

Atari nach dem Grafix-Chip fragen, ernten wir nur Lachen und Kurz darauf eine klare Antwort Ein Spiel-Automat hat gar kelnen Grafik-Chip! Klar, daß das Blid des Automaten rgendwohar kommen muß, in einem normalen Computer übernimmt ein einzelner spezieller Chip diese Aufgabe. Nicht so bei den Automaten von Atar Hier legt man auf besondere Eigenschaften Wert, die zur Zelt kein einzelner Videochip bieten kann. Deswegen belindet aich im Automaten eine ganza Video-Elektronik, die aus mehreren Dutzend Chips besteht Diese Elektronik ist w adarum in ainzelne apezielle Baugruppen aufgeteilt. Da gibt as zum Beispiel eine Sprite-Elektronik, die in der Lage ist, Hunderte von Sprites gleichzeitig darzustellen. Um genau zu sen in acht Aasterzeilen werden bis zu 50 Sprites verarbe let, da der Bildschirm normajerweise mindestens 200 Rasterzeiten hat, sind das max mal über 1000 Sprites gleichzertig

Eine we tere Baugruppe beschäftigt sich mit dem Hintergrund, vor dem sich die Spritesbewegen. In der Fachsprache
von Atari heißt der Hintergrund Playfield». Ein Playfield besteht normalerweise aus 8 x 8
Punkte großen «Megepixeln»
Diese Struktur ist vergleichbar
mit dem veränderhaten Zeimit dem veränderhaten Zei-



nate Bild der Rennstrecke wie aus Bauklötzchen mit Mega-Pixels aufgebaut

Zum Thema Farbenpracht Jedes der über 1000 Sprites und jeder Mega-Pixel des Playfie ds kann 16 verschiedene, von den anderen Sprites und Mega-Pixels völlig unabhängge Farben annehmen. Die Farbpalette besteht aus mindestens 4096 Farben, bei Geräten der neuen Generation sind es sogar noch mehr

Die Graf wer von Atan, die enorme Hardwarediasa Power ausnutzen wollen, arbeiten zum Malen hrer Bilder und Sprites mit handelsublichen Heimcomputern. So fin det man auf dem Arbeitsplatz v eler Grafiker einen Atari ST Mil diesem Computer werden Sprites und Mega-Pixels entworten Die Grafik von «Gauntet- und -Gauntlet II- wurde beispielsweise zum großen Teil auf dem ST gezeichnet Besitzer des Programms «Neochrome- kennen vieileicht das Gauntlet-Tite bild von Atari-Games-Grafiker Alan Murphy Dies ist nicht nur ein Demo. sondern die Original-Vorlage für den Automaten

Das wirft natürlich einige weitere Fragen auf Wie kommt die Grafik vom ST in den Automaten? Auf was für einem Computer werden überhaupt die Automaten-Spiele programmier!?

Atari Games verwendet in senen Automaten einen TitProzessor von Digital mit einer Taktirequenz von etwa 7 Megahertz. Dieser Chip ist noch leistungsfähiger alls ein 68000.
der im ST oder Amiga zu finden ist. Die Tit Sene findet schon seit Jahren Verwendung in den VAX-Computern, die als teure aber leistungsfähige. Arbeitsplerde für jeden Bedarf angesehen werden.

Auch Atan hat einige VAXen Vier Stuck tun schon seit einigen Jahren ihren Dienst im Computerraum von Atan, zwe brandneue MicroVAXen sind kurzlich dazugekommen Diese Computer werden für so ziemich alles eingesetzt, wofür man Computer benutzen kann Buchhaltung, Lagerverwaltung, Auftragsbearbeitung und Spiele-Programmerung

Daß Programmierer Nachtmenschen sind, ist kein Geheimnis. Programmierer kommen niemals vor dem späten Nachmittag ins Büro und bieiben dann bis in die fruhen Morgenstunden vor dem Monitor. Doch bei Atan Games kann ieder Programmierer sofort eine logische Begrundung für diese Arbeitszeiten liefern: Uber Tag lauten die Buchhaltungsprogramme, und den Spiele-Entwicklern steht nur ein we ner Teil des Computersystems zur Verfügung Nachts hingegen werden die VAXen nur von den Entwicklern benutzt, deren Programme laufen jetzt wesentlich achne ler ab. Und die Programmierer legen auf hohe Arbeitsgeschwindigkeit Wert Zur Zeit werden alse Automaten in der Sprache «C« programmiert Das Übersetzen der Programme in für den T11-Prozessor verständliche Instruktionen, kurz auch «compilieren- genannt, würde tagsliber viel zu lange dauern Nachts hingegen ist das eine Sache von wenigen Minuten

#### Nachts wird die VAX frei

Compilert werden muß oft Die Aufomaten-Programme sind nämlich sehr umfangreich, sie benötigen welt über 100 KByte Grafik und Sound zählen nicht mit, as hande t sich nur um das reine Programm

Und wie kommt das Propramm nun in den Automaten? Um diesen Vorgang zu beschreiben, fällt uns nur ein Wort ein abenteuerlich Das VAX-System ist näm.ich Ind rekt mit einem Prototyp-Automaten verbunden Normaterweise werden in einen Autometen ja ROMs mit dem Programm und den Grafik- und Sound-Daten eingesetzt. Nun können die Programmierer aber nicht wegen jeder kleinen Anderung neue ROMs herstellen lassen. Deswegen wird anstelle der ROMs eine ROM-Simulations-Platine eingesetzt Diese Plat ne wird von der VAX mit dem compilierten Programm sowie den Grafik- und Sound-Daten gefüttert. An der VAX hängen zusätzlich die Term nals der Programmierer, an denen programmert wird, sowie die anderen Computer die für das Zeichnen der Grafik und das Digitalisieren der Sounds benötigt werden Anders als bei einem C64, bei dem alles in einem Computer steckt, ist hier die Software-



Ein typischer Arbeitsplatz eines Atari-Programmierers. Hier werden gerade die letzten Details von »A.P.S.» programmiert.

chensatz eines Commodore 64 oder Atari XL. Die Playfields dürfen um ein ges größer sein als der Bildschirm und werden von der Elektronik automatisch stufenlos gescrotit. Auch bei einem 30-Spiel wie "Roadblasters», wird das dreidimensiosten Mit ein paar neuen ROMs, und ein paar Aufklebern macht man aus »Marble Madness» »Road Blasters. Die Automaten der System 2-Serie wie »Paperboy» arbeiten sogar mit der Auflösung von 512 x 384

Entwicklung auf einen ganzen Berg von Geräten verteilt, die zusammen einige hunderttausend Mark kosten Eines unserer Bilder zeigt den Kabel-Verhau, der bei solch komplexer Verdrahtung entsteht.

Da wir hier unter den Experten für Automaten-Spiele sind, beginnen wir, noch ein paer allgemeinere Fragen über den Arcade-Markt zu stellen, bei denen wir erschöpfend Antwort bekommen

Was war eigentlich aus den Laserdisc-Automaten geworden? Vor fünf Jahren galten diese Geräte als das Nonplusulfte der Technik; Fachleute meinten gar, daß die Automaten mit normaler Graf k nun tot seien, und daß den Filmen vom Laserplattenspieler die Zukuntt gehören würde

#### Laserdisc-Legende

Die Antwort der Atari-Techniker leuchtet ein Bei all der Euphorie wurde übersehen, daß die Laser-Plattenspieler sehr fehleranfällig sind Die präzise Optik hieft dem Spielhalten-Betrieb meist nicht stand, die Geräte mußen dauernd repanert werden, waren länger kaputt als in Betrieb. Deswegen waren Aufsteller bald nicht mehr an den Laser-Automaten nteressiert, so daß diese schnell wieder aus den Spielhallen verschwanden

Atani tet sehr vorsichtig, wenn as darum gehr, neue Produkte zu entwickeln Kein Wort darf an die Öffentlichkeit dringen, damit niemand die Ideen von Atani aufgreift und früher mit einem entsprechenden Automaten auftaucht Ist die Lage in diesem Markt denn wirklich so schlimm?

Der Ideen-Klau ist wirklich des Schlimmste in der Aufomalen-Branche. Bei den sehr hohen Entwicklungskosten muß 
man total sichergehen, daß 
niemand anderer zuvorkommt. Denn die erfolgreichsten Spiel-Automaten lebten 
sinzig und allein von der neuartigen klee, die dahntersteckte, und nicht so sehr von 
der technischen Ausführung.

Andere Firmen werden sogar durch Software-Piraterie bedroht. Es gibt tatsächlich Platinen-Piraten, die aus einem Automaten die ROMs klauen und billige Kopien dieses Automaten anbieten könses Automaten anbieten können. Von solchen Machenschaften sind aber nur die Firmen bedroht, die stels dieselben Standard-Pfatrien verwenden, die leicht nachzubauen sind. Bei Alari ist man sicher, daß so etwas nicht passieren kann, denn die Automaten verwenden eine Mengeneu entwickelter SpeziatChips.

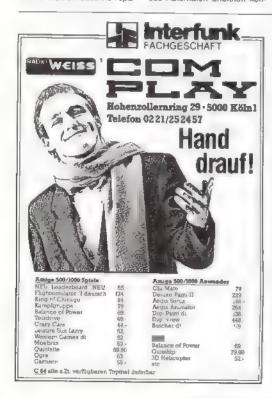
Ist man bei Atari eigentlich zufrieden mit den Heimcomputer-Umsetzungen der Automelen? Hat man Einfuß auf die Qualität der Umsetzung?

Richtig zufrieden ist man bei Atari nur mit wenigen Umsetzungen. Allerdings sind die Entwickler auch oft genug erstaunt, was alles aus den kle nen Heimcomputern rausgekitzelt wird. Einen richtigen Einfluß auf die Konvertierungen hat man night list eine Lizenz für eine Umsetzung erst einmat vergeben, kann die Software-Firma beinahe machen, was sie will. Wenn diese Firma dann aber zuviel Mist bauf, würde man sich bei Afar schon mai überlegen lob diese Firma noch weitere Lizenzen ezhá I

Firmen wie Sega beeindrucken Automateri-Spieler im

Augenblick durch ausgefuchste, sich bewegende Automaten wie »Afterburner«, »Space Harner« und »Out Run«. Atan häft sich bei solchen hydraulischen Mätzchen zurück. Der Grund sind die hohen Produkhonskosten für einen Automaten mit Hydraulik Ein Aufste ler mu6 mehrere zehntausend Mark für einen solchen Automaten hinblättern Atari hält die Preise bei seinen Geräten lieber genng, damit sich auch kleinere Aufsteller mehrere Automaten leisten können

In den nächsten Monaten sieht einiges von Atari ins Haus. Angepelit ist, im Jahr etwa sechs Automaten aus eigener Produktion in die Spie hallen zu bringen Darunter werden viele Tite mit neuen Spielideen sein. Aber getreu dem Trend von »Arkanold« und »Super Qix- wird man in Zukunft auch alte Spiele mit neuen Ideen und besserer Grafik aufpappein. Was da alles genau vorbereitet wird, wurde uns natürlich nicht verraten. Das Versprechen, über die neuesten Automaten Informationen für de Power Play-Leser zu bekommen, haban wir aber mit nach Hause genommen. (ba)



#### Inserentenverzeichnis

Activision Ariolasofi	13, 83 21, 45, 115
CBS Compiley Computer Shop, Lüchow Computer Shop, München Computer Shop, Nürnberg Computing & Sound	65 112 59 67 99 65
Dreeser	51
Electronic Arts	26/27, 31, 43
Fun Tastic	80
International Software Köln	51
Joysoft	61
Kingsoft Korona Soft	2, 11 <del>8</del> 37
Markt & Technik Buchverlag Mediencenter Rothholz & Möller Micro Partner Müller	7, 49, 89, 103, 109 99 11 51
Radio Weiss Rushware	112 17, 40, 73, 76/77, 87
Soylus	93
T.S. Datensysteme	51



## Archon

Egal, ob auf C64, Atari XL oder Amiga: »Archon«, die Kreuzung aus Schach- und Actionspiel überzeugt auf jedem Computer.

u bist der Mächtigste der Mächtigen. Du bist der Archon. Dein Imperium reicht so weit wie das Firmament. Doch seibst für dich ist das Leben nicht allzu einfach. Denn irgendwo da draußen, in einem anderen Universum, gibt es einen zweiten Archon. Und er will dein Imperium.

Es wird eine Schlacht geben. Der Ausgang der Schlacht entscheidet, wer der einzig wahre Archon ist. Dusammelst deine besten Krieger um dich und nimmst Aufstellung auf dem Schlachtfeld, einem Spielbrett mit kosmischen Ausmaßen. zieht, wird dies nicht eintach vom Brett genommen. Vlelmehr wird das Feld auf dem 
Bildschirm vergrößert, Angreifer und Verteidiger müssen 
jetzt um das Feld lämpfen. 
Nach Ablauf dieser ActionSzene, die von beiden Spielern 
höchste Konzentration erfordert, verschwindet der Verlierer, der Gewinner darf auf dem 
Feld stehenbleiben.

Ziel der beiden Parteien ist es, entweder alle Figuren des Gegners zu schlagen oder alle funf Kraft-Punkle zu besetzen, die sich auf dem Spielfeld befinden. Da jede Partei total andere Spielfiguren als der GegSpielfiguren: je dunkler ein Feld ist, desto mächtiger ist eine darauf stehende dunkle Figur und umgekehrt. Neben dem soannenden

Neben dem spannenden Spiel zu zweit ist auch ein Match gegen den Computer möglich. Dieser ist nicht einfach zu schlagen. Bis tief in die Nacht (oder gar den frühen Morgen) spielt man Archon aber meist nur mit einem menschlichen Gegner. Dann tolgt nämlich Revanche auf Revanche auf Revanche...

(bs)



Die Amiga-Version bletet aufgepeppten Sound

# ARCHON ARCHON

Die C64-Version ist schon fast fünf Jahre alt

"Archon", gehörl zu den absoluten und unsrreichten Klassikern der Computerspiele. Es verbindet Jahrtausend alte Elemente des Schachs und anderen Brettspielen mit der jüngsten Technologie der Action-Spiele.

Gespielt wird auf einem Brett mit neun mal neun Kästchen. Die beiden Spielparteien, Licht und Dunkel, haben ihre Figuren auf jeweils einer Längsseite aufgestellt. Wie beim Schach können die Spieler nacheinander eine ihrer Figuren bewegen. Wenn eine Figur auf das Feld einer anderen ner hat, bilden sich immer neue spannende Duelle. Und mit etwas Glück, Geschick, Zauberei und taktischem Einsatz kann ein kleiner Troll sogar eine mächtige Valkyre zu Fall bringen.

Der Zauberer jeder Partei kann bestimmte Zaubersprüche ausführen. Angeschlagene Figuren können geheilt werden, andere werden über das Brett teleportiert oder gar bewegungslos eingespern. Außerdem ändern einige Felder des Brettes nach jedem Spielzug ihre Farbe. Die Farben beeinflußen die Stärke der

#### Kamikaze auf dem Schachfeld

Wie kommt man nur auf die Idee, ein Schachspiel mit Action-Szenen zu programmieren? Die drei von «Freefall», die Schöpfer von Archon, hatten mehrere Ideen-Lieferanten.

Jon Freeman, Spiele-Experte. Schöpfer von vielen Fantasy-Spielen (ohne Computer) und Autor mehrerer Brettspiele. Bücher über nahm einmal an einem Schachspiel teil. Die Figuren waren Menschen, Jon spielte den Königsbauern. Wenn eine Figur eine andere schlagen wollte, wurde gekämpft. Jon konnte in einem wahnwitzigen Kamikaze-Angriff einen viel mächtigeren Springer mit in den »Tod« reißen. Auch Paul Reiche III,

Auch Paul Reiche III, ein Fantasy-Experte, mag Schach. Aber er verliert oft, denn er kann sich nach eigener Aussage nicht länger als 30 Sekunden auf einen Zug konzentrieren. Er wollte Schach schneller machen, mit Geschicklichkeits-Aspekten versehen.

Beide erinnerten sich an den Film »Krieg der Sterne«, wo in einer Szene ein holographisches Schachspiel zu sehen ist, auf dem Monster gegeneinander kämpten. Hinzu kam das Hintergrund-Wissen aus Hunderten von Fantasy-Rollenspielen, -Romanen und -Filmen, um Handlung und Figuren auszudenken.

Programmiererin Anne Westfall fügte schließlich die Ideen und Konzepte der beiden zu einem Spiel zusammen, programmierte es in nur sechs Monaten. Es gibt keinen Streit, wenn Anne sagt, sie habe Archon gemacht. Am meisten stolz ist sie darauf, daß man beim Spielen von Archon total vergißt, daß es ein Computer-Spiel ist. Wir geben ihr Recht,

(bs)





## Zentnerweise Spiele-Tests

Die neuen Computerspiele-Tests dürfen auch in der nächsten Ausgabe nicht fehlen. C64-, ST-, Amiga-, Schneider- und PC-Fans werden im Test-Teil viele Besprechungen für ihre Computer finden. Im Bild seht Ihr rechts U.S. Golds »Rolling Thunder« für den CPC.

## Erde retten leicht aemacht

Beim neuen Sega-Cartridge -Global Defense« haben Sie alle Joypads voll zu tun, um die Erde vor Raketenschauern zu behüten. Nintendo-Fans dürfen sich auf das Autorennen -Rad Racer» freuen, Im nächsten Videospiel-Teil gibt's natürlich noch viele andere Tests für Sega, Nintendo und VCS.



#### **Automaten-Action**

Spielhallen-Trends stehen im Mittelpunkt der nächsten Power Play. Wir besuchten die Internationale Automaten-Messe in Frankfurt, auf der die neuesten Spielhallen-Maschinen zu sehen waren. Darunter sind bestimmt viele Titel. die für Heimcomputer umgesetzt werden.



#### Außerdem:

Eine ordentliche Portion neuer Spiele-Tips, POKEs und Karten \* Lucasfilm Games präsentiert die Simulation -Strike Fleet« \* «Black Lamp« das neue ST-Spiel der -Star Trek«-Programmierer \* Wettbewerbe \* Stories \* Starkiller ist gelandet: Die Galaxis fiebert der nächsten Folge entgegen.

## **Impressum**

Herausgeber, Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Geschäftsführender Chefredakteur: Michael Scharlenberger

Chefredakteur: Michael Lang (ig)

Art-Director: Friedemann Porscha

Redakteurs: Heinrich Lenhardt (hl., Projektleitung), Boris Schneider (bs), Anatol Locker (al), Martin Galisch (m

Redaktionsassistenz: Aka Giell (289)

Thelentwurf: Heinz Rauner Grafik-Design Titelrealisation: Heinz Reuner

Fotografie: Jens Jancks

Layout: Erich Schulze (Chel-Layouter) Katja Milles, Andrea Miller

Produktionsielter; Kisus Buck

Gesamt-Anzelgenverkaufsleiten: Raiph Peter Rauchfuss

Anzeigenverkaufsleltung: Alexander Narings

Auslandereprésentation:

Schwelz: Markt & Technik Vertriebs AG.

Sonwaiz, Mark 4 iechnik verniebs Au., Kollestrases 3, CH-6390 Zug. Tel. (042) 41 5658, Talex: 682329 mut ch USA: M&T Publishing Inc., 501 Galveston Dr., Redwood City, CA 94063; Tel. 415-386-3600, Telex 752-351

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden Manuskripteinsendurigen: Manuskripte und Programmistrings werden genne von der Reduktion angenommen. Sie müssen frai sien von Riechten Dritter. Sollten sie auch en anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerbi-chen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustim-mung zum Abdruck in von der Marick 8 Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervieitfälligung der Programmistelings auf Detenträger. Mit der Einsendung von Bauarheitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag AG Geräte und Baufelte nach der Bauanteitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare ums nersenen nan und vertreibt öder durch Drille vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Lietings wird keine Haltung übernommen.

Anzelgenverkauf: Britta Flebio

Anzeigenverwaltung und Dieposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Marketingleiter: Hans Hörl (114)

Vertriebsleiter: Helmut Grünleich (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Gro8-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Osterreich und Schweiz: Pegasus Such- und Zeitschriften-Vertriebs GmbH, Hauptstätter Sir. 98, 7000 Slutigari 1, Tel. (0711) 6483-0

Bezugamöglichkeiten: Leser-Service: Telefon (089) 4613-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgagen.

Bezugeprein: Dan Einzelheit koglet DM 6,50

Drucke SOV Graphische Betriebe, Laubanger 23, 8600 Bamberg

Urheberrecht: Alle in diesem Sonderheit erschlenenen Beiträge sind ur-heberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbeitallen, Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrollim oder Ertassung in Detenverarbeitungsanlagen, nur mit schrifflicher Genehmigung das Verfa-ges. Anfragen sind an Michael Scharlenberger zu richten, PO Schaltungen, Bauanleitungen und Programme, die als Beispiele veröffentlicht werden, können wir weder Gewähr noch trgandweiche Haltung übernehmen. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenon Lösungen oder verwendelten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schulzrechten sind. Anfragen für Sonderdrucke sind an Ataln Spadacini (185) zu

1988 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft.

Redaktion «Happy-Computer»,

Verantwortlich:

Für redaktionellen Teil; Michael Lang Für Anzeigen: Britta Flebig

Redaktionsdirektor: Michael M. Pauly

Vorstand: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzelgan-

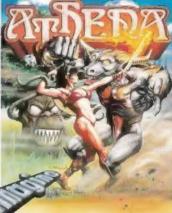
verwaltung und alle Verantwortlichen;

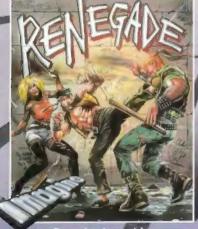
Markt & Technik Verteg Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4813-0, Telex 5-22052

Telefon-Durchwahl Im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Ableilungen direkt, Sie wählen (089) 46 13 und dann die Nummer, die in Klammern hinler dem jaweiligen Namen angegeben ist.

Alle Produkte mit deutscher Anleitung





Denn sie wissen nicht,
was sie tun!

Die Abendaammerung beginnt, und Sie
befinden sich auf dem Weg zu einem aufregenden Rendezvous. Nur – Sie und nicht
allein! Mit der Dunkelheit kommt die Halbwelt auf die Straßen. Skrupellose Outlaws,
die nur ihre eigenen Gesetze kennen.
Die Liebste wartet – stellen Sie sich
der Gefahr!





Werden Sie Gryzor, der kampferprobte Held, auf seinem Feld-zug gegen grausame Geschäple fremder Welten. Gefahren lauern überall... Dach nichts kann Sie aufhalten, sich auch dem letzten Kampf zu stellen, der Konfron-tation mit der Verkörperung des Bösen!

## Diese Riesenauswahl an hochwertiger deutscher Software zu Taschengeldpreisen kann Ihnen nur KINGSOFT bieten!





## IRIDON

Unser neuester Action-Renner für den AMIGA. Ein superschneiles, torizental strollendes Spiel mit prächtiger Grafik und vielen Digisounds. Der gesamte PAL-Bildschirm wird als Spielfläche ausgenutzt. Pür AMIGA.





thre Aufgabe ist es, ein Raumschiff mit Spezialausstattung durch die Verteidigungslinien des Compu-ters zu steuern und ihn zu zerstö-





## MIKE - THE MAGIC DRAGON Mike ist ein kleiner Drachenjunge, der vom Professor Dragen Dra-

chenklau entführt wurde, und einen Ausweg aus dessen Labor sucht.

FÜF AMIGA.



Hervorragendes Weitraumspiel mit weich scrollender, schön ge-zeichneter Hintergrundgrafik und vielen verschiedenen, animierten Für ATARI ST.

# Weitere KINGSOFT-

CHALLENGER	19.95	PHALANX	19.95
CITY DEFENCE	29.95	PHALANX II - The Return	29.95
CRUNCHER FACTORY	19.95	PINBALL WIZARD	49.95
DEMOLITION	19.95	OUIWI	49.95
EMERALD MINE	29.95	SOCCER KING	29.95
FLIP FLOP	19.95	SPACE BATTLE	19.95
FORTRESS UNDERGROUND	29.95	STRIP POKER	29.95
KARATE KING	49.95	TYPHOON	49.95
KARTING GRAND FRIX	29.95	WILLY THE KID	29.95

# Weitere KINGSOFT-Hits für

EMERALD MINE	29.95	SOCCER KING	29.95
FLIP FLOP	29.95	SPACE PILOT	29.95
KARATE MASTER	29.95	STRIP POKER	29.95
KARTING GRAND PRIX	29.95	TYPHOON	49.95
QUINT	49.95	WILLY THE KID	29 95



SPITZEN-SOFTWARE MADE IN GERMANY



GRÜNER WEG 29 - D-5100 AACHEN 2 0241/15 20 51 - Fax 0241/15 20 54







computer-center